PORTATI A CASA LA

***LAST DUEL*™** La Tribù Dorata di BACULA ha conquistato il pianeta gemello MU e preso prigioniera la bellissima principessa SHEETA. Pochi guerrieri sono scampati e solo uno ha ancora il coraggio e la volontà di affrontare il terribile compito. Lotta per sei territori occupati dal nemico, pieni di trappole, terrore e difensori giganteschi, mai visti prima da occhi umani. La tua macchina a neutroni e l'aereoscivolante galattico ti danno la velocità e la potenza di fuoco, il tuo coraggio e abilità sono l'unica speranza di libertà per la tua amata principessa.

CBM 64/128 cassetta/dischetto • Spectrum 48/128K cassetta/dischetto • Amstrad CPC cassetta/dischetto • Amiga dischetto • Atari ST dischetto.

WKS 6128 TV

Fantastico Computer Fantastica TV

Fantastico, ora Amstrad ti propone un vero computer che è anche un vero TV color! Per divertirti, imparare, fare.
Tutto, proprio tutto a L. 999.000 + IVA.

TUTTO COMPRESO.

La stazione WKS 6128 TV comprende tutto questo:

– CPC 6128 CTM, 128 Kb RAM, velocissimo Disk drive da 3". Monitor a colori, uscita stereo. Tastiera, joystick e ben 50 programmi. Cioè, un vero computer facile e pronto anche per il divertimento di tutti.

– Tavolo a ripiani, per crearti il tuo angolo di lavoro, divertimento o relax.

– Sintonizzatore TV e antenna amplificata. Così la tua stazione diventa anche il tuo angolo TV color!

Il tutto a L. 999.000 + IVA. Approfittane, subito!

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici: Casella Postale 10794 - 20124 Milano.

LI TROVI QUI.

Presso i numerossimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola. Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnica.

DALLA PARTE DEL CONSUMATORE

Tutto a 999.000 + IVA

Computer, Monitor a colori, Sintonizzatore TV, Antenna, Tavolo.

SOMMARIO

NOTORIETA'

7 **EDITORIALE**
Quattro chiacchiere fra amici...

9 **POSTA**
Parolacce, moralismo gratuito, consigli tecnici e... pirateria

39 **HIT PARADE**
Fate sentire la vostra voce

46 **COMPILATION**
Che sia l'ultima della stagione?

46 **TOP SECRET**
Questa volta vogliamo esagerare (sarà il caso?)

66 **BUDGET**
Non tutte le ciambelle riescono col... budget

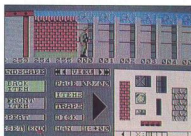
74 **A MODO MIO**
Riuscirà il nostro programmatore a 'piazzare' il suo gioco?

ECCEZIONALITA'

34 **ZZAP! STRATEGY**
Un nuovo capolavoro passa sotto il giudizio 'guerrafondaio' dei BBros

35 **ZZAP! FANTASY**
L'ultima parola su Ultima V

37 **ZAK MACKRAKEN 2**
Tutta la verità... sulla menzogna

37 **GEOS**
Una volta tanto... siamo seri!

VARIETA' (QUALITA'?)

12 **RENEGADE III**
Il capitolo finale della saga 'picchiaduro'

16 **GARY LINEKER'S HOT SHOT**
Il buon vecchio 'Gazza' vuole emulare MicroSoccer... ehm...

18 **LAST DUEL**
L'ultimo duello della Capcom

20 **CHICAGO 30s**
I favolosi Anni Trenta?

22 **HUMAN KILLING MACHINE**
Il ritorno di Street Fighter

23 **ROCK STAR ATE MY HAMSTER**
Saranno famosi?

24 **SILKWORM**
Parola d'ordine: distruzione!!!

26 **RUN THE GAUNTLET**
Per tirare fuori veri uomini da semplici smanettoni

30 **THE REAL GHOSTBUSTERS**
Who you're gonna call?

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Fabio Rossi **Digital Layout:** Adelaide Mansi **Redazione Italiana:** Antonello Jannone, Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Marco Auletta, Aldo Galimberti, Massimiliano Di Bello **Grafica:** Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia **Redattori Inglesi:** Gordon Houghton, Matthew Evans, Kati Hamza **Indirizzo Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color - Milano - Tel. (02) 6472405 **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

EDITORIALE

Anno 4 - Numero 34

QUALE FUTURO?

Forse nei primi giorni della cosiddetta 'alfabetizzazione informatica' era facile guardare lontano: per molti il futuro dell'informatica casalinga consisteva nel pittoresco quadretto in cui il papà gestiva sul computer il conto corrente bancario e l'economia domestica, la mamma consultava l'archivio delle ricette e compilava la lista della spesa, e il bravo figlioletto svolgeva — sempre con l'aiuto del fedelissimo computer — i compiti di scuola, sparacchiando col Defender fra un problema di Algebra ed un ripasso di Geografia. Tutto sbagliato.

Il papà ha scoperto che faceva prima con la calcolatrice e un'agenda, la mamma non ha mai riposto negli scaffali i libri di ricette e il blocco notes per la spesa, e il ragazzo continua a studiare in maniera tradizionale (cioè molto poco e poco spesso): l'unica profezia avveratasi riguarda il mondo dei videogames, che è andato ben oltre Defender.

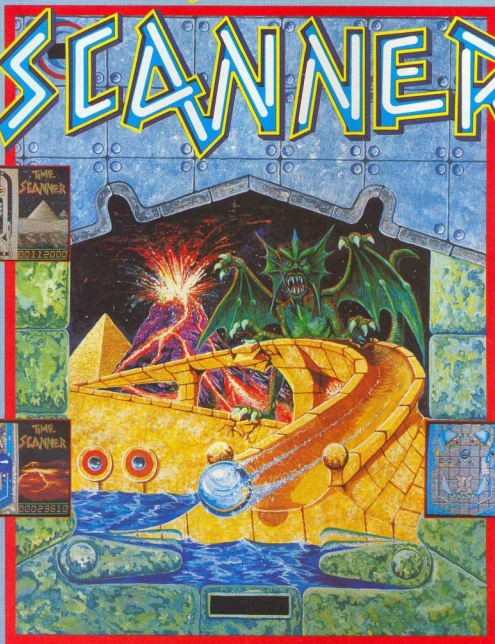
In questi tempi di 'stabilizzazione' è difficile dire cosa succederà nel prossimo futuro: da un lato l'avvento dei 'sedici-bit' sembra aver riproposto le profezie non avveratesi dei sopra citati 'tempi d'oro' — macchine potenti ma che riescono a deludere persino sul fronte del sistema operativo, software che raramente rispecchia le reali capacità di tali computer, applicazioni 'economiche' che scimmiottano in modo ridicolo quelle di sistemi più potenti e costosi, un prezzo non proprio accessibile a tutti per l'hardware.

Prevedere quello che il futuro informatico di massa ci riserva è quasi una scommessa: qualcuno ha voglia di dire la sua?

Bonaventura Di Bello

I GIOCHI DI QUESTO MESE:

Gioco	Formato/Prezzo	Pag.
ACTION FORCE	[C64 cass. L.7.500]	66
ACTION SERVICE	[C64 c/d L.n.p.]	28
ADV. PINBALL SIMULATOR	[C64 cass. L.5.000]	70
ARCADE MUSCLE	[C64 c/d L.18.000]	40
BATTLES OF NAPOLEON	[C64 disco L.59.000]	34
BOMBFUSION	[C64 cass. L.5.000]	67
CHIC AGO 30s	[C64 c/d L.15.000, Ams/Spec c. L.15.000]	20
DARK FUSION	[C64 c/d L.15.000]	15
GARY L. HOT SHOT	[C64 c/d L.15.000]	16
GEOS 1.3	[C64 disco L.49.000]	43
HEAVY M. PARADROID	[C64 cass. L.n.p.]	68
HUMAN KILLING M.	[C64 c/d L.15.000, Ams/Spec c. L.15.000]	22
KRAKOUT	[C64 cass. L 7.500]	70
LAST DUEL	[C64 c/d L.15.000, Amstrad c. L.15.000]	18
LITTLE COMP. PEOPLE	[C64 cass. L.n.p.]	66
MOTOR MASSACRE	[C64 c/d L.15.000]	36
REAL GHOSTBUSTERS	[C64 c/d L.18/25.000, Ams c. L.18.000]	30
RENEGADE III (GC)	[C64 c/d L.15/18.000, Ams/Spec c. L.15.000]	12
ROCK STAR ATE...	[Spectrum cass. L.n.p.]	23
RUN THE GAUNTLET	[C64 c/d L.15/18.000, Spec/Ams c. L.15.000]	26
SILKWORM (GC)	[C64 c/d L.n.p.]	24
SPEEDZONE	[C64 cass. L.5.000]	67
TRIPLE DECK	[C64 cass. L.5.000]	71
TURBO ESPRIT	[C64 cass. L.5.000]	67

[N.B. Dove è specificata la versione su disco e sono presenti più formati si tratta di quella per C64. Inoltre, le versioni citate tra parentesi tonde sono disponibili anche se non recensite. I prezzi sono riportati a puro titolo indicativo, pertanto i lettori sono invitati a consultare i listini degli importatori e dei negozi per un maggiore chiarimento. La Redazione non si assume responsabilità in caso di errore.]

POSTA

PROLOGO

Maggio è un mese alquanto pazzerello. La primavera dovrebbe essere più o meno nell'aria, ma sembra che voi, famelici lettori, non ve ne siate accorti, in quanto le lettere ricevute non sembrano presentare variazioni di sorta rispetto a quelle giunteci negli altri mesi. Ma mi accorgo che non ve ne importa una bega di questo prologo abbastanza inutile... è meglio lanciarsi nella lettura delle missive. A voi la linea!

MODERIAMO I TERMINI, VACCA POLACCA!

Oh! Ma che è? Diamoci una calmata! Leggendo la Posta di ZZAP! ho trovato che un sacco di lettere hanno una caterva di parolacce. Pentitevi peccatori! Andate dal vostro prete e confessate i vostri mali! Scusatemi mi sono lasciato andare, ma comunque rimane il problema del vocabolario usato dai lettori di ZZAP! Che significa una lettera con su scritto porco di qui e porco di là, caz.. putt.. non siamo mica in uno di quei bar o discoteche malfamate, l'educazione per Dio! Non c'è più civiltà, se tutti i giornali cominciano a scrivere parolacce, va a finire male, ve lo dico io che sento già bambini di 5 anni bestemmiare come dannati, e giù imprecazioni. Una rivista come ZZAP! dovrebbe censurare le troppe e disgustose (mi fanno schifo veramente) parolacce. Ma comunque mi rendo conto che esiste la libertà di stampa, mica sono fascista io, ma non tollero che una persona seria non controlli la propria mente bestiale di scatenarsi in una lettera di critica ben condita di insulti Zzap!!! Faccio un esempio, non voglio citare nomi: Dario Altobelli (il più odiato dagli italiani, NDR), nel numero 31 ha scritto una lettera tremenda, piena di insulti sempre rivolti al 'poverò ZZAP! : ebbene io mi chiedo: cosa compra ZZAP! a fare?!?! Poi c'è sempre quel buon Cristo che ha la pazienza di leggere tutte quelle lettere piene di xxxxxx e di xxxxxxx che ha pure pietà di pubblicare (il CREDO di The Alex nel numero 29) . Le persone che scrivono lettere costruttive devono rendersi conto che non deve essere solo lunga (la lettera) ma anche interessante ed esauriente, da mettersi a ridere come ho fatto io, quando in mezze a una frase ci si spiaccica un bel... (insulto a piacere) . E poi mi sono rotto delle solite critiche del VIC 20isti, e di tutti quelli che hanno un prodotto commercialmente fallito, che colpa ne hanno i redattori di Zzap! ? Vorrei terminare questa lettera con una frase in latino, dato che è di moda, ma io studio per diventare geometra (potevi scriverci un'equazione irrazionale, NDR) e non sono un liceale (maledetti!) , i soliti saluti a ZZAP! , i soliti complimenti (bacio i piedi al mio idolo) al caporedattore mascherato, e forse vi scriverò ancora...

firmato: <u>IL CENSURATORE PAZZO</u>

P. S.

Vi sarete accorti che ho scritto ZZAP! e Zzap! : il problema è che non sapevo se scrivere come un semplice mortale a un Dio o come ad un amico.

P. S. S.

Dov'è andato a finire quel matto del Filosofo, farsi sentire!

Il problema sollevato dal Censuratore, pazzo fino ad un certo punto, ci riporta indietro negli anni, quando Marco Spadini scrisse una lettera lamentandosi del "Buco del culo dell'universo" (ricordate?) . I tempi sono cambiati, anche il linguaggio. Certo, il motto 'volgarismo senza limitismònon fa per noi, anche se siamo abbastanza elastici per ciò che riguarda il tono usato nelle lettere. Ma quando vediamo volgarismo gratuito o toni troppo coloriti non esitiamo a censurare di brutto (vero FFS?) . Dovreste vedere cosa ci arriva... Linguaggio dei giovani una bega! In confronto nel bar per camionisti 'Da Gigi il Troionè si parla come in un collegio inglese! Ricordate che parlando in modo scurrile non si attirarono altro che guai. La maleducazione è come la gramigna: se comincia a crescere non esiteremo a strapparla... dalle radici. Torna a casa, lessico.

IL BITTANTIGATE tutti i particolari!

Spettabile redazione di ZZAP!,

vorrei che la mia lettera venisse pubblicata, perchè desidererei dire due cosette ai lettori di questa stupenda (o quasi) rivista. Vorrei rivelare la vera identità di colei (sì è proprio una lettera) che si spaccia per Matteo Bittani, il Filosofo. Lei è una femmina di 12 anni che per paura di non essere presa in considerazione "si è fatta maschio". (Booom! NDR) In parole povere ci ha presi tutti per il naso , e non solo: vi ricordate della lettera pubblicata sul numero 26 (di ZZAP! , naturalmente) a pagina 10 (terza colonna partendo da sinistra) dove c'è la lettera di suo fratello? Ma chi è suo fratello? E sempre lei! (doppio boom! NDR) : Matteo Bittani (cioè Claudia Bittani, la Filosofa) che voleva mascherare la sua identità (dalle mie minacce) facendo spuntare dal nulla un fratello, col quale ha contraddetto le precedenti affermazioni che dicevano che Matteo (cioè Claudia) era figlio (cioè figlia) unico (cioè unica) . Se non credete a quello che ho scritto chiedetelo a lei, Claudia. Devo finire i compiti, vi lascio.

P. S.

Matteo (o Claudia) ti ho fregato!

P. P. S

Il nuovo look della rivista non è molto bello, però è originale. Bittani (Matteo o Claudia, come la/o volete chiamare) non negare i fatti: non ce l'ho con te, ma ho scritto la verità e nient'altro.

P. P. P. S.

Bittani porta la gonna.

<u>Paolo Rossetti</u>

E così, caro Matteo, pardon Claudia, ti abbiamo smascherato! Non potrai più partecipare alle elezioni presidenziali del 1996! Un grazie a questo paparazzo in erba di nome Paolo. Ma... un momento... Hai sbagliato persona! Il vero Filosofo si chiama Bittanti, e non Bittani! Lo sapevo, ci hanno rifilato la solita imitazione taroccata. Non c'è più religione.

E A PROPOSITO DI GONNE...

Venerdì 17 marzo dell'anno del Signore 1989

Cari fratelli della redazione di ZZAP!

immagino già le espressioni (a+b) (a-b) (NDR) e le esclamazioni di stupore nel ricevere questa lettera: "ma non è possibile! Finalmente, dopo una lunga e stressante attesa, è ritornata a scriverci una rappresentante del gentil sesso, una pupa, una sfintera! "Ebbene, sì, chi scrive è una donna (OMMADONNA, la cantante, NDR) . Ma mi sono già persa troppo in preamboli

e quindi voglio ancora spiegarvi il perchè ho scritto (cosa che sono stata tentata molte volte di fare) . Ve lo voglio dire proprio di cuore, ma di cuore... che mi fate schifo!!!! (AAARRGH! NDR) . Mi fate schifo tutti quanti perchè in queste pagine io sento che c'è odor di peccato e che c'è anche odor di piedi (ma questa offende! NDR) . Siete gente senza un dio, senza una credenza, senza neanche l'armadietto delle scarpe. Avete trasformato il mondo dei computer in un mondo dove regna la perversione, la depravazione, la dissoluzione e l'Aiazzone. Giochi sulle cui copertine sono presenti donne seminude, o altri, al cui confronto Rambo e Commando sembrano le avventure di Topolino. Perchè ho visto io stessa con queste mie pupille che un ragazzo che dopo aver giocato a strip-poker ha posato il joystick e ne ha preso un'altro più adatto a smanettare. (qui mi licenziano, me lo sento, NDR) . (...) Giochi pieni di violenza che invece di insegnare la pace inventano nuove strategie di guerra. (...). E questa la nuova società che si sta creando (pietà, un altro moralista da circo nooo, NDR) una società immersa nel peccato che finirà per distruggere tutti. E allora io vi faccio una profezia: quando Magalli canterà tre volte tutto sarà pronto e Celentano guiderà i polemici verso la vittoria finale. La polemica costruttiva aleggerà su tutto il pianeta e il peccato e lo scandalo sradicati dal mondo dei computer, nel quale regnerà solo la pace e il divertimento.
La Profetessa - Elena Bini. - Bra (CN)

Probabilmente avrei dovuto stroncare sul nascere questo moralismo da supermercato tipico dei lettori particolarmente attenti ai problemi della società. Non averlo fatto prima è stato un grave errore, e ne pago tuttora le consuguenze. Una sola raccomandazione: BIG BEN HA DETTO STOP. Cara Profetessa a presto (si fa per dire) . Alcune parti sono state tagliuzzate, non certo per problemi di spazio...

CITAZIONI:
ovvero le frasi celebri dei lettori

Raccogliamo una serie di citazioni realizzate da aspiranti filosofi, presenti nelle missive giunteci. Leggete e rileggete.
"Dio creò il 64: tutti possono sbagliare" di IL MEGLIO
"Muore la pecora/muore l'agnello/
muore il bue e l'asinello/
muore la gente piena di guai/
ma il 64 non muore mai" di un certo MR. MSX
"Ogni scarafone è bello a mamma RAI" di Alessandro Dri, l'anonimo
"A volte mi meraviglio di me stesso" di FFS
"Siete ancora in tempo, non gettate così al vento le voste anime
perchè un domani nell'aldilà, ciò vi starà a cuore" di The Supreme Divinity.
"le più grandi vittorie sono quelle ottenute in silenzio" di Predator
"Questo globo dove l'uomo non e nulla.. " di G. Leopardi

Per questo mese le Citazioni terminano così, ma scrivetene perchè molto spesso una frase è molto meglio di un libro intero.

POLEMICI E DEMENTI O POLEMICI DEMENTI?

Carissima redazione di ZZAP!
era una tranquilla serata di marzo quando ho deciso di scrivere questa lettera. E vi confesso che non ho potuto farne a meno, dopo aver letto la posta del n. 32 della vostra stupenda rivista. Adesso vorrei invitare tutti coloro che stanno leggendo questa mia lettera a prendere in mano il suddetto numero di ZZAP! Come avrete certamente notato le varie lettere inviate alla redazione sono state smistate in due diverse categorie: la prima comprende lettere contenenti polemiche, antipolemiche e insulti vari, mentre la seconda raggruppa le poche (ma buone) lettere demenziali scritte da simpaticissimi ragazzi. Ora io vorrei rivolgervi una domanda: fra questi due tipi di Posta, quale preferite? Quella fatta da una manica di rincoglioniti che non fanno latro che sollevare casini, anticasini e litigi o quella fatta da ragazzi che pensano a rendere più allegro l'ambiente di questa già simpaticissima rivista? Rifletteteci sopra.
Saluti da Harley il Demenziale
P. S.
Non te la prendere, Cerrigone Mario, nella tua traduzione hai tralasciato un MI fra "uomo" e "aggredisce".

Si pettina di più un calvo o pesa di più un chilo di pesche sciroppate? Sembra una domanda demenziale alla Salvi, vero Harley? La Posta del numero 32 era un coraggioso ma abbastanza riuscito esperimento di evidenziare le differenze fra il tono serio (e a volte esasperato) delle lettere cosiddette 'seriè (scusate il gioco di parole) e le più spiritose 'demenzialì. In teoria nella Posta cerchiamo sempre di mixare le due correnti, dosando adeguatamente il tutto. A volte riesce, a volte no. Scusate i disagi. Stiamo lavorando per voi.

PER LA SERIE :
THE WIZARD...

Mega Tosta redazione di ZZAP! ,
sono ancora io: quel mago d'un Wizard, alias Stefano Serra (sì sì scrivete pure anche l'indirizzo, in modo che quelle carogne là fuori possano divorarmi con le loro lettere assassine) ;dicevo che io sono io che sono me (andatevi a rileggere la posta del numero di Marzo) e vi ho scritto soprattutto perchè non sapevo cosa fare, chissà se ne uscirà magari qualcosa di interessante (aspetta e spera...) . Per prima cosa volevo rispondere a quel bravo ragazzo di Andrea Ranati: forse il computer non si è acceso col pulsante del joystick perchè questo era staccato: prova a controllare. Anche il mio faceva così: l'ho buttato dalla finestra e ne ho comperato uno nuovo, adesso funziona, prova. Per far andare i giochi devi ricordarti che se sono su cassetta o su disco 45 giri (prova a metterci il compact...) , se dici al computer di darti un gioco forse non te lo dà perchè non sa com'è fatto: prova a rivolgerti a Softmail, questi dati tecnici non li conosco: io gioco solo con le cartucce di Omega Race e Tooth Invaders che ho e Radar Rat Race e Jupiter Lander dei miei amici. (...) Il gioco "solo per Amiga" non ti funzia probabilmente perchè sei un Amiga, (un maschietto insomma, o sbaglio?) o prova a farlo caricare da tua madre (è salumiera pure lei? ?) . E molto strano che un salumiere non sia riuscito a risolvere questi enigmi: forse dovevi provare da tuo zio formaggiaio (a proposito Grazy, se mi senti, mandami un gruvierone!) (...). Ora voglio concludere dicendo che il vostro numero di marzo è veramente stupendo (non dilago perchè che ci crediate o no, vi avevo scritto una lettera piena di ruffianate simili, ma l'ho persa) . Let's go to hell togheter! Only with our computer!
Serra Stefano (che ama una certa Milena) 'THE WIZARD' via Carpeggiani

9 44042 Cento (FE)

... CI HAI ROTTO!!!

Caro ZZAP! ,
ti scrive per la prima volta un 19enne, accanito lettore della vostra rivista, sin dal numero 13. Vorrei controbattere alla "seria"lettera di The Wizard, e in particolar modo dove, a suo parere, descrive la Posta di ZZAP! . Secondo lui, questo eclatante spazio, dove ogni lettore può esprimere le proprie opinioni, dovrebbe ridursi a un angolino tipo CCC (tanto per non far nomi) dove si può avere consigli più o meno utili, ma che però si riduce a un domandaerispondi senza un minimo di sentimento. Anche la posta ultimamente si è andata defilando sempre in peggio (vedi numero 26 e seguenti) qualche sporadica missiva, aveva riscaldato l'ambiente, ma una massa esorbitante di lettere porcate ha preso il sopravvento (esagerato, NDR) , limitando il vero potenziale di questa rivista e in particolar modo, questo spazio, già tanto osannato a destra e a manca che, a mio giudizio, è uno dei punti di forza e, lo stesso ZZAP! , è al momento il più completo e aggiornato periodico di videogiochi in circolazione. Quindi, chiedo sentitamente a quei lettori che non sapendo cosa fare a casa, scrivono boiate alla vostra redazione, di uscire, prendere una boccata d'aria (inquinata, NDR) andare in giro con qualche amico, basta che non tocchiate la penna. Perchè libertà di pensiero e di parola sono sacre, ma quando non si riesce a trattenere l'istinto infantile di scrivere lettere piene solo di offese beh allora...! lascio a quei pochi che mi comprendono (sigh, sigh) di completare la frase. Perchiò gente scrivete (vero Filosofo?) (...)
the Phantom ovvero Fantoni Piergiorgio via Togliatti 15 10135 TO

Due lettere che si commentano da sole.

I PIRATI. C'E CHI LI AMA, C'E CHI LI ODIA.

In redazione è un caos: tra telefonate e lettere non si capisce davvero più niente. ABBASSO I PIRATI, urlano a destra. W I PIRATI gridano a manca e, manco a farlo apposta, chi ci va di mezzo siamo noi.
Così abbiamo deciso di rispondere una volta per tutte (diciamo sempre così ma sono parole sprecate) a quanti ci scrivono e telefonano per conoscere la nostra opinione nei confronti della pirateria e a quanti ci accusano di essere noi stessi dei pirati. Mi riferisco a: Giannelli Alfredo, Ettore Ciccone, Io, Un Anonimo, Il Pirata di Arcireale, Clos, Vij, Luca, Matteo Bindi, Lorenzo Ferzetti e tutti gli altri che non scrivono il proprio nome (o pseudonimo) sulle lettere o non lo dicono per telefono.
Andiamo con ordine.
Chi scrive dicendo che possiede ben 1200 titoli di giochi piratati e si considera un pirata, sbaglia. I pirati sono coloro che sproteggono i giochi per renderli facilmente duplicabili e li vendono a prezzi vari. C'è chi li vende al solo prezzo del dischetto e chi li commercia spacciandoli per "originali" chiedendo ben 40000 lire. Quindi possedere giochi pirata non è un vero e proprio atto di pirateria, è solo un fatto di scelta che ha però la pecca di alimentare la pirateria. E un po' come quando si acquistano oggetti rubati: non significa essere ladri, è solo un fatto di scelta.
Detto questo, veniamo a quanti sostengono che più alto è il numero dei programmi piratati, più bassi saranno i prezzi che le software house faranno sugli originali. Niente di più sbagliato.
Il mercato ha le sue leggi e se per programmare e commercializzare un gioco una software house ha determinate spese, è anche vero che queste spese vanno ammortizzate. Ora potete immaginare che i programmatori costano, e molto. Quindi se una software house vende meno pezzi originali di quelli che si è prefissata, è costretta o a chiudere o ad alzare i prezzi del programma. Bene, tendenzialmente si sceglie la seconda soluzione.
Così, per la legge di mercato, più sono i giochi pirata commercializzati, più alti saranno i prezzi del software. Più alti saranno i prezzi del software e più alta sarà la quantità di persone che acquistano software piratato, e così via, in un circolo vizioso che all'apparenza non ha via d'uscita.
E allora? Come si fa? Semplice, basta acquistare i programmi originali e multare i negozianti che spacciano software piratato a prezzi esorbitanti (le lettere e le telefonate in redazione a questo proposito sono decine e decine).
E poi c'è chi addirittura sostiene che i pirati siamo noi, ma molto probabilmente si riferiscono ai pirati della strada.
In conclusione, nessuno vi arresta per il fatto di avere un gioco (o mille) piratato (ammesso che poi non li rivendiate), ma non prendeteci per stupidi, e smettetela di chiamare in redazione chiedendoci i codici segreti di Zak Mckracken o di Rocket Ranger continuando a sostenere che avete gli originali, sapete perfettamente che nelle confezioni ci sono le tavole con i codici. E se lo volete proprio sapere, siete stati fregati, perché i veri programmi piratati sono modificati in modo da evitare di chiedere codici o password (e questo lo sappiamo non perché siamo pirati, bensì conosciamo TUTTO quello che accade nel mondo del software, legale o meno, dato che siamo pur sempre dei giornalisti, anche se in erba — provate a leggervi il numero di maggio di TGM, se non ci credete!), e se invece le vostre copie le richiedono, significa che possedete semplicemente delle copie del gioco che resterà per sempre ingiocabile... poveri voi!
E per finire, dico come dicono gli inglesi: "LA PIRATERIA NON E UN GIOCO. CHI COPIA SOFTWARE UCCIDE I PROGRAMMATORI".
Pensateci anche voi.

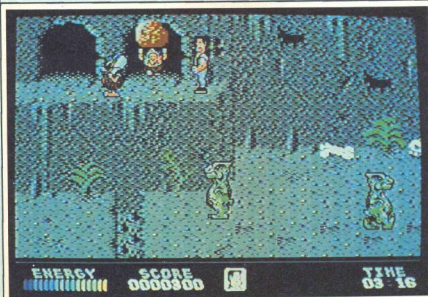
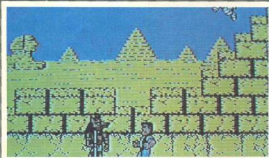
MEGA COMMENTONE FINALE

Allora, siamo arrivati al momento dei saluti anche 'sta volta. Mese tranquillo ma non troppo. Se trovate un attimo di tempo tra un compito di matematica e una partita alla tele, scriveteci. Magari una frase, una parola, una lettera. Ma scriveteci. Vogliamo sapere tutto di voi: come la pensate, cosa fate, quanto avete in banca... A parte gli scherzi, siamo felici di aprire e chiudere dibattiti costruttivi e non. Ci vediamo il mese prossimo e ricordatevi che siamo come i fazzoletti: APRI E CHIUDI. Ah, dimenticavo! Un saluto speciale va a un certo Poeta Mascherato di cui non pubblichiamo la poesia inviataci per mancanza di spazio. Non era male, provaci ancora, Sam. Ci è poi arrivata una lettera di Alex Romanin, che ci assicura essere il cugino di Bittanti. La cosa si sta inflazionando e quindi è meglio tagliar corto. prossimamente: il ritorno di Predator e altri 'chili' di lettere. A presto!

M.B.F.

RENEGADE III
THE FINAL CHAPTER

Eh già. Vi siete aperti la strada a cazzotti in Renegade, incavolandovi veramente sul serio con quei teppistelli esaltati. In Target Renegade avete sudato sette camicie per malmenare quegli orribili grassoni ed i loro lacchè, e vi è piaciuto davvero. Che cosa potrebbe spaventare un duro come voi?
Beh, si tratta di una questione di tempo — basta poco per fregarvi. Un eroe esperto di arti marziali come voi non può tenersi lontano dai guai per troppo tempo, ed infatti siete finiti in una distorsione spaziotemporale che vi ha fatto arrivare di colpo nell'età della pietra. E indovinate un po' chi è che ha combinato tutto 'sto pasticcio? Bravi, avete ragione — la solita gang; quel che è peggio, è che tanto per cambiare hanno preso la vostra ragazza in ostaggio (Che originaloni... Ed).
Questo è dove partite, fronteggiato da rozzi uomini delle caverne armati di clava, Tyrannosauri Regis (che poi sarebbe il plurale latino dei vecchi tirannosauri) e dei loro simpaticissimi parenti (i quali vengono fuori da uova che vengono lasciate cadere da degli pterodattili) ed infine dei ragazzi terribilmente timidi che se ne escono dalle loro caverne giusto in tempo per tirarvi dei pietroni addosso. Ah — poi ci sono gli ostacoli naturali come i buchi (che sono sempre gli stessi in qualsiasi epoca) ed i fiumi di lava — toccarli significa morte istantanea.
Naturalmente , potete sempre difendervi con calci, pugni e schivate, e potete salta-

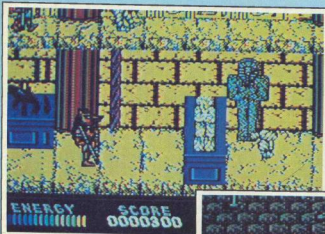
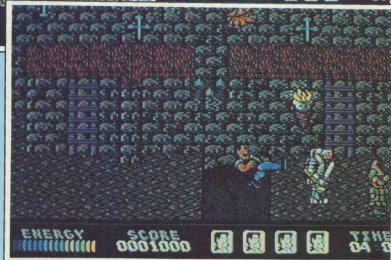
E' una gran variante sugli altri due giochi della serie - quelli erano per quei tizi ultravioIenti che adorano salvare la propria ragazza fratturandosi nel frattempo un paio di ossa. Questo si avvicina già più al mio genere di gioco: contiene un sacco di elementi di picchiaduro dei suoi predecessori ed aggiunge un po' di umorismo. Questo non vuol dire che sia facile - mi ci è voluto un secolo solo per finire il primo livello, dopo il quale le cose diventano veramente dure.
La grafica è fra le più belle che abbia mai visto sul Commodore, con tonnellate di personaggi carini e dei fondali dettagliati, per non parlare delle belle animazioni. Il vecchio formato è tutto lì - pestate quelli che incontrate, sopravvivete agli assalti degli avversari sino a che lo scrolling non vi permette di procedere oltre, continuate a pestare altra gente e finite il livello - ma questo Renegade vi dà quel tipo di coinvolgimento che mancava negli altri due. Per quel che mi riguarda è il migliore della serie.

▲ *Il nostro eroe in versione 'monocromatica': ma la definizione e l'animazione sono OK...*

re alcuni ostacoli ed arrampicarvi su certi altri — ed avete persino quattro vite a disposizione (Ma va'? Ed.). Pensate che sia facile, vero? Ragazzi, state per avere una grossa sorpresa!
In ognuno dei quattro livelli avete una missione che coinvolge il pestaggio degli indigeni, ognuno dei quali ha il suo stile di lotta, che comunque è sempre carognesco al massimo.
D'accordo — avete pulito il primo livello — e adesso? Non potete fermarvi perché finite subito in Egitto per combattere con i Morti Viventi (Immagino che sia notte, allora. Ed.), poi nel medioevo dove cavalieri in armature argentee e grossi draghi decidono che non siete il loro tipo, ed infine — beh, non vogliamo togliervi il piacere della scoperta... Meglio che non vi radiate per tre o quattro giorni, indossiate la vostra T-shirt più lercia e vi muoviate. Avete solo qualche milione di anni davanti a voi...

Conoscendo le passate vicissitudini, i possessori dello Spectrum avranno poco da preoccuparsi per la loro versione, grazie ad un'unica alta risoluzione ed all'ottima definizione della grafica, sebbene in gran parte monocromatica. Sul 128 l'atmosfera dei diversi periodi storici viene resa perfettamente da una serie di ottime colonne sonore (quella del periodo dell'Antico Egitto, poi, è un vero capolavoro). Questa versione è persino molto più giocabile di quella per il C64. Certo, non vedo la grande esaltazione per lo schema di gioco che invece ha caratterizzato i commenti dei nostri colleghi inglesi per la versione C64: Renegade III è semplicemente un buon acquisto per tutti gli appassionati della serie, e un gioco su cui tutti gli altri potrebbero anche fare un pensierino. Carino, insomma.

Globale Spectrum: 84%

Potete pensare che con solo quattro livelli, Renegade III non vi terrà impegnati per molto tempo. Quando avete finito il primo livello, potreste ancora pensarlo. Quando arrivate al terzo e continuate a venir massacrati da quei cavalieri e quel dannato drago (anche se a me sembra più un maiale alato!), conoscerete il significato della parola "frustrazione"! Il multiload su cassetta è come qualsiasi altro - un fastidio se non vi piacciono, o qualcosa di cui non vi preoccuperete; l'importante è che non è peggio della media. Il resto del gioco è piuttosto impressionante - una colonna sonora brillante, personaggi "carini" (e fastidiosi!) ed una vasta gamma di mosse con cui potete scatenarvi. Se vi sono piaciuti gli altri due giochi della serie, date uno sguardo a questo - potreste rimanere sorpresi.

Renegade III sembra uno di quei coin op giapponesi pieni di personaggi "tondi" che si vedono sempre più spesso nelle nostre sale giochi: sia il protagonista che i suoi avversari sono tenerissimi nella loro grafica da pupazzi di peluche, ma quando si mettono in azione scoppia la guerra! Anche se i cavernicoli sembrano essere usciti da quell'orrendo cartone animato intitolato "Whacky Race" (sì, quello sempre uguale che un sacco di televisioni private si ostinano a replicare da seicentodieci anni a questa parte!) e sono buffissimi con i loro corpi a pera composti da un'unica massa di pelo da cui spuntano solo il naso ed i piedoni, le loro clavate fanno un male cane, e così i morsi dei dinosauri grassottelli che li accompagnano. Con dei nemici simili, dispiace un po' vedere che il "rinnegato" protagonista del gioco abbia perso parecchio in violenza rispetto alle sue precedenti apparizioni, ma anche lui non scherza con i suoi sganassoni, e con un po' di abilità è sempre possibile tirarlo fuori dai guai, anche nelle situazioni più caotiche. Le musiche sono di ottima qualità, e si possono paragonare a quelle di Bionic Commando, anche se molto meno varie: nel complesso Renegade III è un gran bel picchiaduro che vi consolerà dalle delusioni di Double Dragon, e che vi consiglio di prendere in considerazione la prossima volta che andrete dal vostro softwarivendolo di fiducia.

▲ *Antico Egitto, preistoria e Medio*

Sembrerebbe che questa nuova avventura del nostro rinnegato preferito sia la migliore del gruppo: secondo me NO! Renegade della Imagine di qualche tempo fa non mi aveva entusiasmato più di tanto (in verità lo odiavo!) e Target Renegade offriva buona grafica in cambio di uno schema di gioco alquanto limitato e privo di una qualsiasi attrattiva: il tipico gioco che continui a giocare solo per vedere come è più avanti... Tanto per non andare contro il pronostico, questo Renegade III si è rivelato un gioco dall'impatto grafico notevole e con una buona colonna sonora ma, come era prevedibile, è rimasto un gioco dall'azione monotona e scontata, con soli 4 livelli e quindi con una difficoltà spesso esagerata. Sinceramente non lo raccomanderei a nessuno (masochisti inclusi), principalmente perché non offre niente di nuovo e va facilmente a noia. Non fatevi abbindolare da una buona grafica, gli sprite anche se ottimamente definiti sono in numero limitato e (a mio parere) sono più adatti ad un gioco comico piuttosto che ad uno serio quale dovrebbe essere questo. Se il prezzo da pagare per una buona grafica è una giocabilità tanto limitata e quindi un gioco "moscio" come questo, preferisco di gran lunga giochi con la grafica come quella di Barbarian della Palace. Aspettatevi un articolo sulla tecnica di realizzazione degli sprite detti "in alta risoluzione" ed alla sue conseguenze da un momento all'altro... (AJ)

Se per RENEGADE III vi aspettavate il solito Renegade alto e muscoloso, vi siete sbagliati: in questo Capitolo Finale il nostro eroe è evidentemente stato investito da un autobus, dato che si presenta come un cugino di Dotto, Eolo, Mammolo, Pisolo e compagnia bella. Era un bel pezzo che aspettavo un beat'em-up con l'enfasi sul lato stupido per sdrammatizzare e RENEGADE III cade proprio a fagiolo. Il primo quadro è tratto direttamente dai Flintstones (o quasi) e vi sono nemici tanto assurdi quanto forti: il cavernicolo nano con la sua maxi-clava (che potrete raccogliere) e il dinosauro che vi morde la testa, senza contare che dalle caverne spesso escono degli strani tizi che lasciano cadere enormi macigni. Una cosa però che non mi piace sono le mosse: un paio sono inutili e le rimanenti sono troppo poco efficaci — spesso rimarrete tra due dinosauri che cercano di papparsi i vostri pidocchi e rimarrete incastrati. In definitiva non è un acquisto essenziale, ma merita un'occhiata.

PRESENTAZIONE 68%
Un ottimo layout, istruzioni decenti e il multiload. Grande maneggevolezza dei comandi.

GRAFICA 93%
Sprite da cartone animato ben definiti e fondali notevoli, oltre ad una animazione grandiosa. Generalmente ben rifinita.

SONORO 88%
Una scelta fra effetti piuttosto mediocri o una colonna sonora mitica.

APPETIBILITA' 85%
E' facile procedere un po' nel gioco, e l'azione "carina" scatena il boozah.

LONGEVITA' 89%
Ci sono solo quattro livelli, ma la difficoltà e la varietà vi faranno giocare per un pezzo.

GLOBALE 90%
Un altro beat 'em up di prima categoria dalla Ocean, che vi strapperà anche un paio di risate.

DARK FUSION

GREMLIN, C64

Yeeaah! Sei un duro, sei il più duro, sei ancora più duro, sei più duro del duro e sei... Ok, ok, la pianto. Dove ero rimasto? Ah, sì, sei talmente duro che la notte non hai nemmeno bisogno dell'orsacchiotto e nella vasca non vuoi la papera di gomma — quindi hai deciso di affrontare il test per diventare un membro del corpo di difesa del pianeta. E un test quasi impossibile, con prove scritte e orali di latino e matematica, relazioni e... Cosa? Non è così? Beh, in effetti così è troppo difficile. Hmmm. Che ne dite di una prova di blastaggio di alieni? Va già meglio.

Scherzi a parte il gioco è diviso in tre sezioni: nella prima si deve attraversare un paesaggio a scorrimento orizzontale a piedi. In questa fase abbiamo la possibilità di accedere a un'altra sotto-fase che vi spiegherò dopo e di collezionare armamenti extra. Infatti facendo saltare per aria i sudici alieni spesso appaiono degli "affari" (PC direbbe "capsule di energia convertibili in armamenti supplementari") balzellanti che una volta raccolti possono essere convertiti in qualcosa di più sugoso, ad esempio un "coso" vi da la capacità di saltare più in alto, due o più danno delikatessen quali doppio missile, "tizi" (chiamatemi "mister precisione") che vi roteano attorno e vi fanno venire il mal di mare, missili verticali scudo ed energia. Ogni tanto sul percorso trovate della specie di maxi bidoni della spazzatura con una freccia: se ci entrate (ci dovete per forza entrare, tanto!) vi ritroverete nello spazio a bordo di una navicella impegnata a evitare un maxi palazzo e qualche tonnellata di alieni. Se riuscirete a sopravvivere (!?!) verrete teletrasportati di nuovo nella sezione a piedi: a questo punto trovate un' altro bidone e infilatevici. Se sopravviverete di nuovo affronterete la terza e ultima fase, a bordo dell'astronave a spasso per una zona a scorrimento orizzontale con tanto di alieni. Se infine avrete tanta fortuna con la C maiuscola e sopravvivete, ricominciate tutto da capo con più difficoltà.

M.E

Per la serie "le idee originali", ecco a voi (tah dah!) uno shoot'em-up a scorrimento orizzontale! WOW! Come posso trattenermi? Lasciando stare il sarcasmo, la Gremlin esce con un prodotto non originale ma elegantemente presentato. Il grosso MA (hem...) di tutta la struttura è però la difficoltà: infatti nelle sotto fasi è praticamente impossibile distruggere gli alieni e evitare quella specie di Pirelli spaziale che se ne va tranquillamente su e giù sputando navi nemiche. Se non sbaglio, PC nel suo commento ha scritto "non vi parlo poi della terza fase" (o qualcosa di simile), giusto? Solo che l'ha scritto perché la (quasi) tremenda difficoltà gli ha impedito di vederla (e così io) e non perché sia brutta! Se nonostante questo lo comprate lo stesso, io vi ho avvertito.

PRESENTAZIONE 60%
Multiload pallosetto e opzioni pausa-e-quit

GRAFICA 87%
Buoni sprite, decente animazione e bei fondali.

SONORO 63%
Niente di nuovo sul fronte del SID.

APPETIBILITA' 61%
La spinta c'è...

LONGEVITA' 59%
... ma la difficoltà fiacca il tutto.

GLOBALE 60%
UN gioco innovativo e originale che non ha pari (ah, ah, ah).

ZZAP! TEST

HOTSHOT

GREMLIN, C64

L'Inghilterra (intesa come squadra di calcio) non ha passato dei momenti troppo buoni ultimamente, no? Uno dei colpevoli del decadimento della qualità del loro calcio è un tal signor Lineker, così non sembra essere una mossa molto avveduta quella della Gremlin di pubblicizzare il personaggio come "il miglior centravanti dell'Inghilterra". Comunque... andiamo avanti con la recensione.

Gary Lineker's hot Shot è il solito mediocre ed onesto giochino di calcio. Giocato con una visuale aerea, molto simile a Microprose Soccer, vi vede calciare, dribblare e massacrare la vostra squadra su nelle graduatorie della Lega, nella speranza di raggiungere il massimo dei posti.

Ci sono le solite opzioni calcistiche: rovesciate, rimesse, colpi di testa e persino la più odiata presenza: l'arbitro. Sì, c'è anche lui, pronto ad espellervi se fate un fallo su qualcuno.

Dopo il caricamento venite salutati da un enorme menu di opzioni, che vi permette di alterare l'aspetto estetico della partita: potete scegliere i colori delle magliette dei giocatori, lo stile del campo (in erba o sintetico), la lunghezza dei tempi ed il livello in cui volete cominciare a giocare.

M.E

OK, OK lo ammetto: I sono stato il franco tiratore che non ha pensato tanto bene di Microprose Soccer quanto il resto del mondo. L'ho semplicemente trovato un po' stupido, ecco tutto. Detto questo, era un eccezionale pezzo di programma, ed era ovvio che ottenesse degli imitatori. Ecco il punto in cui arriva Hotshot. Sino ad ora non abbiamo pensato molto bene dei giochi di Lineker della Gremlin, e così mi sono sorpreso di me stesso quando mi sono accorto che mi stavo divertendo a giocarlo. Non è il miglior gioco che abbia mai visto e non compete neanche alla lontana con Microprose Soccer, ma è passabile anche se un po' lento. C'è una bella lista di opzioni che sono sempre importanti in un gioco di calcio, anche se alcune di esse sono un po' strane: chi ha mai voluto un campo blu? Non il miglior gioco di calcio, ma uno divertente.

MOSSE DISPONIBILI

CALCI — comprendono tiri corti e tiri alti. Selezionate la potenza di tiro dalla barra relativa.

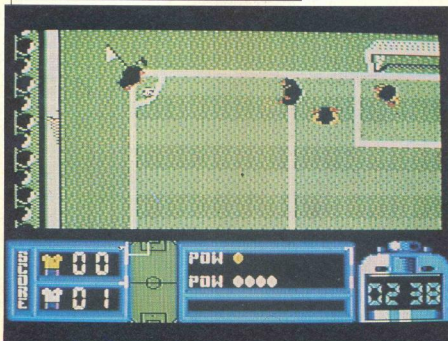
DRIBBLING — basta premere fuoco e il gioco è fatto.

RIMBALZO — può essere automatico o controllato dal giocatore. Si può anche applicare ai pali.

DIREZIONE — quella verso cui è rivolto il giocatore.

RILANCI, CALCI D'ANGOLO E CALCI DI RIGORE — selezionate la direzione e tirate.

AMMONIZIONI, TIRI LIBERI, PUNIZIONI — se un giocatore riceve diverse ammonizioni, può essere multato o persino squalificato.

KH

Aaargh! I giochi di calcio stanno raggiungendo gli shoot'em up in termini di quantità! Anche se questo prodotto della Gremlin non è esattamente quello che definisco un classico, certamente non è il peggiore di essi. La grafica è piuttosto sull'edilizio ed il fondale scarno, ma i giocatori sono definiti decentemente e corrono in maniera abbastanza realistica. Ci sono un sacco di opzioni, e trovate tutte le mosse che vi aspettereste in un simulatore di calcio - a me è piaciuta particolarmente quella del calcio negli stinchi, che vi fa espellere istantaneamente. Divertente! Quello che abbiamo qui è un gioco piuttosto semplificato, e questo è tutto. Anche se non ricade nella stessa categoria di Hemlyn Huges' o Microprose Soccer, Hotshot è un prodotto adeguato - ed è molto più caldo della cosa reale.

GLI ALTRI GIOCHI DEL VECCHIO GAZZA(*)
Gary Lineker's Footballer Of The Year — il gioco da tavolo
Gary Lineker's Super Soccer — beccò un 74%
Gary Lineker's Super Skills — qui andò un po' peggio, 59%

(*) Gazza Linna è l'equivalente 'slang' di Gary Lineker, almeno per i redattori inglesi di Zzap!

G.H

Per un momento ho avuto la certezza che, dopo l'uscita di Emlyn Hughes International Soccer e di MicroProse Soccer, le software-house smettessero di pubblicare simulazioni calcistiche. Invece, dopo ciò che è avvenuto il mese scorso con 4 Soccer Simulator della Code Masters e questo mese con Gary Lineker's Hot Shot della Gremlin, mi sono reso conto che le software-house non imparano veramente mai! Non è bastato che nel giro di due mesi siano usciti i due migliori giochi di calcio di tutti i tempi e che il mercato sia ormai saturo di giochi di questo tipo per impedire l'uscita di questo nuovo gioco di calcio, oltretutto che non riesce ad offrire niente di speciale. La vista "a volo di uccello" non è certamente innovativa, le mosse disponibili sono sempre le stesse e la possibilità di cambiare il tipo di campo non mi sembra una delle opzioni più esaltanti di questo mondo. Ecco perché non riesco a trovare un buon motivo per convincervi ad acquistare questo gioco, SOPRATTUTTO se siete dei patiti del calcio e soprattutto se possedete già i due giochi di cui sopra, nel caso contrario... procurateveli! Se poi non sopportate Gary Lineker in genere o non avete nessuno con cui giocare in coppia, arrivate voi alle dovute conclusioni.

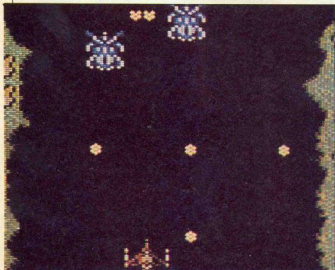
PRESENTAZIONE 75%
Un sacco di opzioni ed aspetto generale piacevole.
GRAFICA 54%
Scrolling paralitico ed aspetto semplicistico, ma giocatori ben realizzati.
SONORO 37%
Musichette troppo semplici.
APPETIBILITA' 70%
Grandioso se vi piace il calcio.
LONGEVITA' 52%
L'interesse svanisce una volta che avete raggiunto la vetta.
GLOBALE 53%
Un Microprose Soccer dei poveri, ma non tanto brutto.

CAPCOM/US GOLD - C64/Spectrum/Amstrad

Vi ricordate di LED Storm, recensito qualche numero fa? Ebbene, viste le ottime routine sviluppate per quel gioco, che tuttavia risultava un po' limitato, alla Capcom pensarono bene di scrivere un programma molto simile a LED Storm, che però sviluppasse ulteriormente il concetto di base. Il risultato fu un coin op intitolato Last Duel, in cui due giocatori correvano lungo scenari metallici a bordo di due veicoli differenti: una veloce "auto-moto" capace di balzi prodigiosi ed un cacciabombardiere armato di bombe laser.

I livelli a scrolling verticale si alternano fra terrestri (in cui i due giocatori hanno particolari nemici da colpire ed altri che non possono essere intercettati a seconda della loro posizione) e spaziali, in cui lo strano veicolo terrestre si trasforma in jet per affiancare quello del secondo giocatore in una missione altamente distruttiva.

La versione per home computer a cura della Capcom mantiene incredibilmente tutte le caratteristiche del coin op, compresi i baratri che interrompono la strada, sfavorendo notevolmente il giocatore

No, no, così non va! E' mai possibile che le software house puntino più sulla quantità che sulla qualità? Da un mediocre spara e fuggi da sala la GO! è riuscita a trarre un aborto di giochino da SEUCK corredato da uno scroll nauseabondo e da un multiload pressoché inutile. Ci fossero almeno delle armi extra decenti! E invece no, ci ritroviamo a scegliere se sparare uno , due o tre asterischi in stile programmini BASIC. Che dire poi della grafica? Beh, i fondali sono simpatici, ma gli sprite sono quanto di più disgustoso possa esistere. Altra cosa bella è che la "macchinina" quando salta viene semplicemente "ingrandita" (come dice AJ "è tutta spixellata") e non ridisegnata come in LED Storm; nonostante tutto il capolavoro finale è il sonoro, che piagnucola in puro stile Spectrum infondendo al tutto un che di nauseabondo. In definitiva, è un gioco talmente bello, ma talmente bello, che se lo metteranno in una compilation ci saranno anche Gunsmoke e Quartet.

Ricorderete che di LED Storm avevo detto tutto il bene possibile della realizzazione tecnica, ma che complessivamente il gioco non mi era piaciuto a causa della sua semplicità. Last Duel fortunatamente ha migliorato oltre lo sperabile lo schema di gioco di LED Storm, ed ha trasformato delle ottime routine in un ottimo gioco. Oltre alle corse saltellanti di LED, qui abbiamo un sacco di cattivi da blastare, mostri di fine livello, due veicoli differenti e persino livelli organici: quasi un paradiso! L'idea di usare due diversi mezzi raddoppia praticamente il gioco, che a seconda del veicolo utilizzato va affrontato in due maniere completamente differenti. L'accompagnamento musicale è di buona qualità (e c'è persino un remix di Thunderblade) e la giocabilità è istantanea: se escludiamo le pause provocate dal multiload ci troviamo di fronte ad uno di quei giochi frenetici che vi prendono immediatamente e che continuerete a giocare sino a che non avrete completato l'ultimo livello.

costretto a terra.
Lungo i numerosi e dettagliatissimi livelli incontriamo dozzine di diversi nemici: si va da veicoli kamikaze che tentano di scontrarsi con i nostri mezzi a postazioni di fuoco, da portelli metallici che si aprono improvvisamente sotto le ruote del veicolo terrestre a condotti organici dai quali fuoriesco mostro biomeccanico, ma naturalmente abbiamo degli assi nella manica: stiamo parlando degli onnipresenti pod, che forniscono fuoco doppio o triplo ad ogni veicolo.
Alla fine dell'ultimo livello dovremmo trovare la principessa Sheeta, che è stata rapita dalla "tribù dorata di Bacula", secondo quanto dicono le istruzioni: il problema però permane. Chi dei due

sono velocissime creature vermiformi che avvolgono il jet. Alla fine di ogni livello dovremo affrontare un gigantegiocatori avrà l'onore di invitare a cena la principessa?

Dopo aver visto le penose versioni a 16-bit di questo gioco, la versione originale da Bar e, soprattutto, la scritta Tiertex sulla confezione, mi ero già rassegnato all'idea che questo Last Duel per C64 fosse un'altra delle solite mega-schifezze (tipico da una software-house come la Tiertex). E invece no! E molto meglio di quello che ci si possa aspettare, i vantaggi del multiload si sono manifestati in pieno, se si trascurano gli sprite dilettanteschi e l'animazione carente di definizione. Lo scrolling sia verticale che orizzontale è solitamente buono e non risente del numero di sprite presenti sullo schermo e i mostri di fine livello sono molto simili agli originali se non fosse per la loro grandezza (pardòn, piccolezza!). Ma sicuramente la cosa migliore che questo Last Duel riesce ad offrire (anche ai conoscitori dell'originale da Bar) è la varietà dell'azione dovuta al continuo alternare di fasi "terrestri" e "spaziali". Ed è proprio sotto questo aspetto che (strano ma vero!) la Tiertex è riuscita a fare un buon lavoro. Avendo la versione su disco, le pause di caricamento sono ridotte al minimo grazie al veloce disk-turbo ed entrambi i tipi di gioco (quello aereo e quello terrestre) sono estremamente piacevoli da giocare e mai frustranti. Inoltre, l'ottima scelta di fornire i giocatori di ben 8 vite ciascuno (comunque non sufficienti a finire il gioco alla prima partita) contribuisce alla buona giocabilità e rende questo prodotto (non mi sembra ancora vero di parlare della Tiertex) un buon acquisto sia per gli assidui frequentatori di sale giochi, sia per tutti gli altri: non deluderà nessuno a parte chi, dopo aver criticato violentemente LED Storm, si aspettava grandi cose da questo gioco (chi ha orecchie per sentire...).

Nella foto grande di questa pagina la versione Spectrum, in quella piccola la versione Amstrad

AMSTRAD/SPECTRUM

La versione Amstrad è caratterizzata da un pannello giallo itterizia e arancione sulla destra e da sprite con contorni grassi e colori accecanti. Lo scrolling penoso fa il resto. Gli effetti sonori sono degni di uno ZX81 e i controlli danno la spinta finale a chi ancora non aveva deciso di rinunciare a giocare. Al contrario, sullo Spectrum i veicoli sono disegnati in modo chiaro, anche se a causa dell'abbondanza di particolari nei fondali le cose si fanno piuttosto confuse — soprattutto nel gioco in coppia. Lo scrolling non è dei più fluidi ma migliora quando si raggiunge una maggiore velocità, permettendo così di sfuggire ai minacciosi veicoli che vi si attaccano alle calcagna.

Globale Amstrad: 55%
Globale Spectrum: 63%

PRESENTAZIONE 62%
Abbastanza curata per un prodotto giocabile che praticamente offre due videogame al prezzo di uno. Multiload ben realizzato su disco.
GRAFICA 66%
Leggermente meno definita di quella di LED Storm ma riscattata dalla varietà.
SONORO 70%
Musiche discretamente curate ed effetti nella media. Nella schermata introduttiva c'è un buon remix di Thunderblade.
APPETIBILITA' 89%
Chi rinuncerebbe all'opportunità di un buon blastaggio?
LONGEVITA' 70%
Una volta che avete imparato a giocare con il primo veicolo, provate con il secondo e troverete un gioco nuovo.
GLOBALE 83%
Niente di eccezionale, ma si lascia giocare nella sua 'blastosità'.

US GOLD, C64/Spectrum/Amstrad

Ci avreste mai indovinato? Siete a Chicago e sono gli anni '30. La vita prosegue come al solito: mitragliatori in custodie da violino, bari, il proibizionismo, il ragtime - la solita roba.

Nel frattempo, Al Capone ha fatto il cattivo bambino. Il governo ha proibito l'alcool, e cosa succede? Apre una catena di night club e vende alcoolici al mercato nero per una cifra ridicola. Naturalmente gli spacciatori li comprano, e Capone diventa un uomo ricco.

▲ Qui sopra la versione C64, e nella foto piccola quella per Amstrad

Il vostro ruolo è di un abile poliziotto in borghese (avete presente quelli con i cappelli neri, gli impermeabili e la sigaretta?). Sulla base di informazioni che avete raccolto nel giro di lunghi mesi, avete evitato ogni possibile pericolo e siete finalmente riusciti ad infiltrarvi nel giro di zio Al.

Ed ora che ci siete, cosa fate? Piuttosto ovvio — dovete solo distribuire un po' di giustizia nell'unico modo che questi brutti ceffi riescono a capire (Mi piace! Ed.). In altre parole dovete affidarvi al vostro fascino, gentilezza e buone maniere - ed un mitragliatore carico.

Si tratta soprattutto di fare delle gran passeggiate. D'altra parte, visto che siete fra i migliori poliziotti della città avete anche accesso ad una magnifica auto senza targa, ma solo per brevi periodi di tempo (le magnifiche auto senza targa tendono ad attirare un sacco di attenzione, sapete.).

Mi piacciono un sacco le storie alla Elliot Ness, così ho fatto dei salti di gioia quando la scatola di Chicago '30s è arrivata in ufficio. Quando l'ho caricato, comunque, ho cominciato a sperare che la avessero spedita al posto sbagliato. La struttura del gioco assomiglia un sacco a Robocop, ma qui è dove terminano i paragoni. L'intera procedura è incredibilmente difficile sin dall'inizio - principalmente perché i proiettili che vi ammazzano appaiono improvvisamente dal nulla. Sarà meglio aspettare la conversione ufficiale degli Intoccabili per avere un buon gioco di gangster sul 64.

Non sono molto sicuro dell'ambientazione, ma il programma deve essere la cosa vecchia di 50 anni! Sprite sfarfallanti con circa tre quadri di animazione, effetti sonori totalmente irreali ed un orrendo ragtime che continua impunemente a ripetersi è quasi tutto quel che viene offerto dal gioco. Questo, unito alla struttura che è comune a qualsiasi altro gioco di sparatorie, rende Chicago '30s un titolo a cui preparerei volentieri un bel paio di scarpe di cemento. Credetemi.

SPECTRUM/AMSTRAD

Il fluido scrolling parallattico fa sempre una buona impressione sullo Spectrum, sebbene lo schermo parzialmente monocromatico renda spesso indistinguibili le pallottole e le trappole. Allo stesso modo i deboli effetti sonori non sono di grande aiuto. Il colore sull'Amstrad è abbondante e, fortunatamente, la mancanza di fluidità dello scrolling orizzontale che spesso rovina le versioni Amstrad di molti videogame qui si nota di meno una volta che si è entrati nel vivo del gioco. Come sullo Spectrum, la carenza dei fotogrammi di animazione per gli sprite dà spesso l'impressione che i gangster scivolino stranamente sullo schermo. Come il precedente Mad Mix della Toposoft, Chicago 30s è un gioco dalla struttura sorprendentemente banale basata su idee ormai sorpassate. Sono cose che abbiamo già visto in passato e fin troppo spesso, e questo nuovo prodotto non aggiunge niente di particolarmente innovativo alla sua categoria.

Globale Amstrad: 39% - Globale Spectrum: 42%

Ci sono un sacco di ingiustizie che vengono commesse laggiù, ragazzi. Potete riportare la pace ad una città soffocata dal crimine? Potrete rendere le strade dei posti più puliti e sicuri in cui i bambini possano giocare? Sarete ancora vivi alla fine della giornata per farvi dare il bacino della buonanotte dalla mamma?

PRESENTAZIONE 65%
Con un'atmosfera da film, col pubblico in fondo allo schermo ed un omino che suona il piano.

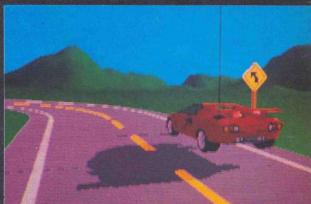
GRAFICA 42%
Sprite troppo semplici con animazioni ridotte. Scenari blandi e ripetitivi.

SONORO 39%
Uno scocciante ragtime e semplici effetti sonori.

APPETIBILITA' 49%
Eccessivamente difficile sin dal principio.

LONGEVITA' 39%
Struttura di gioco estremamente ridotta e livello di difficoltà esagerato eliminano subito ogni interesse.

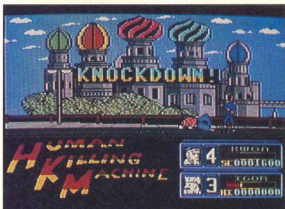
GLOBALE 42%
Un pessimo gioco di gangster.

16-BIT
the GAMES machine
I Giochi 'Proibiti'!
Immagini Mozzafiato
A giorni in edicola !
Recensioni Esplosive...
su TGM di Maggio
La fine della pirateria ?
Exclusive!
I Mondi Tridimensionali a 16 Bit
STARDATE : 03 :03 :2 133.
CRAFT : DROP SHIP STORM.
CLASS : 2.

US GOLD, C64/Spectrum/Amstrad

Secondo la morale odierna, sembra che sempre più persone stiano vivendo secondo il concetto di "uccidi o sarai ucciso". Altre persone portano il concetto alle estreme conseguenze, gettandosi nel pericolo tanto per dimostrare che sono veramente molto più duri e più stupidi di tutti gli altri. Kwon è una di queste persone. Convinto della necessità di dimostrare la potenza della sua patria, decide di viaggiare per tutto il mondo combattendo con ogni sorta di avversari. La prima tappa è la Russia con la sua maestosa Mosca... per pestare a sangue prima una guardia del Cremlino e poi il suo fedele cane da guardia (Quest'anno il premio Kissinger per la diplomazia va a...).

Dopo questi piccoli incontri sottozero ci si sposta ad Amsterdam per un po' di AAAAARRRGGGH! LO SO! LO SO! Ma la reputazione di Kwon è arrivata sin qui ed un paio di.... ehm... "signorine simpatiche" cercano di fargli passare tutte le smanie di dominazione globale.

Il prossimo paese è la Spagna, con la festiva Barcellona dove Kwon decide che il torero Miguel non sta facen-

Chissà mai che cosa mi ricorda questo gioco. Hmm... forse Bubble Bobble? No, beh, scherzavo. Chiaramente derivato da Street Fighter (che scienza!) questo HKM mi lascia perplesso. Le migliorie rispetto alla versione Tiertex di SF ci sono, ma si poteva fare qualcosa di più. Gli sprite in alta risoluzione sono abbastanza indistinti, i fondali sono bruttini e la musichetta (se così si può chiamare) si ripete ogni quindici secondi (anche meno). Certo l'azione è veloce ma presenta lo stesso problema degli altri beat'em up di questo genere: quasi sempre basta una mossa ripetuta a vincere l'incontro. Per tutti gli avversari (tranne il cane a Mosca) basta infatti il calcio volante e un po' di pazienza. Cosa strana inoltre è che spesso ai nemici bastano due colpi per atterrarti (a certi ne basta uno). Dico io: che cosa gli costava metterci un po' più impegno? Evitatelo.

▲ *La versione C64, sopra, e quella Spectrum, sotto*

Nella foto grande a sinistra la versione Amstrad

Di solito questo genere di giochi mi esalta — in effetti IK+ è uno dei miei giochi preferiti in assoluto — ma Human Killing Machine non genera il minimo interesse. La similitudine con Street Fighter è evidente — tranne una cosa: HKM è peggio perché allo stesso prezzo vi danno un solo gioco invece che due. La grafica è animata male, il sonoro è fastidioso, il multiload una gran menata e la giocabilità inesistente. In realtà, manca di tutto quello che dovrebbe avere un qualsiasi gioco.

do il migliore dei lavori con il suo amico cornuto, così salta nell'arena, pesta Miguel ed infine passa a tritare ben bene anche il toro in questione. E' evidente che dopo avere abbattuto un toro ci si può sentire un tantino forti. Niente può più fermare Kwon... o no?

SPECTRUM/AMSTRAD

Niente di veramente nuovo rispetto a Street Fighter, tranne che per la grafica e l'animazione degli enormi sprite. Sullo Spectrum gli scenari monocromatici hanno una buona definizione, idem per i massicci personaggi che danno pieno credito ai programmatori della Tiertex sul fronte della grafica e dell'animazione. La visualizzazione dei colpi in forma di fumetti non aiuta molto il sonoro (a meno di non pronunciarli quando appaiono), né ci troviamo di fronte ad un capolavoro di varietà — ma, in fondo in fondo, HKM si lascia giocare... La versione Amstrad è caratterizzata da un più preciso schema di difficoltà attraverso i vari livelli, il che migliora la giocabilità — se non fosse per il cattivo gusto dimostrato nella scelta dei colori (che quella scritta 'Zzap!' abbia a che fare con questo?!?) HKM per Amstrad avrebbe superato la qualità della versione Spectrum.

Globale Spectrum: 70%
Globale Amstrad: 63%

PRESENTAZIONE 43%
Orrenda.
GRAFICA 36%
Degli sprite microscopici che tremolano davanti a fondali appena accettabili.
SONORO 24%
Le musiche patetiche diventano presto un vero tormento.
APPETIBILITA' 49%
Ridicolmente facile.
LONGEVITÀ 15%
Un imbranato cronico lo può finire alla prima partita.
GLOBALE 31%
Un beat'em up che non sembra niente di speciale e che non esalta neanche un po'.

ROCK STAR ATE MY HAMSTER

CODE MASTERS, Spectrum

Rock Star è uno dei giochi più divertenti che mi sia mai capitato di giocare sullo Spectrum: è tutto un programma, con la Stampa che spettegola e voi che cercate di portare al successo un gruppetto di artisti sciancati.
Lo scopo è in effetti quello di diventare disgustosamente ricchi e famosi (avrebbero dovuto chiamarlo 'Darling Simulator', dunque...), nel mondo vischioso e scintillante dello spettacolo. Grazie a Rock Star potrete sperimentare le gioie e i dolori di Cecil il manager e del suo assistente Clive.
Si inizia con lo scegliere da una a quattro rock star (stelle del rock, se qualcuno non l'avesse capito) da guidare verso la notorietà, spulciando fra una serie di facce sconosciute e poco rassicuranti. Fatto ciò dovrete decidere che nome dare al vostro gruppo (nel caso avrete scelto due o più artisti), e via verso il mondo dello spettacolo.
Il vostro scopo definitivo è raggiungere i primi posti nelle classifiche. Si parte con cinquantamila sterline in cassa, e con tre possibili scelte: far pratica, suonare nei locali o procurarsi la necessaria pubblicità. La tecnica migliore è quella di fare quanta più pratica possibile, cercando di apparire il più spesso possibile sui mezzi di informazione e il denaro (insieme alle richieste degli sponsor e delle case discografiche) dovrebbe affluire abbondantemente. Durante le incisioni di dischi sceglierete i titoli delle canzoni man mano che vengono registrate e l'opportunità di pubblicare un album o un 45 giri — insieme a questi ultimi potrete anche decidere di realizzare dei video.
Avete l'abilità per acquisire contratti lucrosi con gli sponsor e farvi assegnare uno o due dischi d'oro o di platino (o perlomeno un Telegatto)? Con Rock Star i talent scout in erba avranno una buona occasione per scoprirlo.

BDB

La prima cosa piacevole è stata quella di scoprire che questo titolo non era condito con attributi come 'simulator', 'plus', 'professional' o 'advanced', nonostante si trattasse di un 'full-price'. I fratellini della Code Masters hanno fatto un buon lavoro, stavolta: le caricature delle rock-star più famose sono state davvero ben realizzate, e l'uso dei colori da uno schermo all'altro è intelligente, anche se ripetitivo dopo qualche ora di gioco. Durante il gioco troverete anche qualche buon tentativo di imitare delle famose canzoni, e— sebbene sarebbe stato gradito un prezzo da budget — Rock Star offre molte ore di divertimento ed una graditissima variante alla marea di giochi insulsi che i fratelli Darling ci stanno propinando da un po' di tempo. Dategli un'occhiata.

PRESENTAZIONE 90%
Una confezione simpaticissima, con tanto di caricature/stickers e spilla umoristica, sistema di caricamento intelligente ed ottima presentazione su schermo. Cos'altro volete?
GRAFICA 85%
Sebbene il colour clash non manchi, l'aspetto grafico generale è ottimo. Le caricature, poi, sono davvero fedeli.
SONORO 96%
Incredibile: i Darling Bros sono riusciti a spremere per bene anche il modesto Z80 dello Spectrum 48K e tirarne fuori dei pezzi rock con tanto di percussioni!!!
APPETIBILITA' 80%
E' un gioco 'full price', ma con tutta la sua simpatia non potete farlo mancare nella vostra collezione.
LONGEVITA' 89%
Prima di diventare ricchi e famosi, dovrete sudare sette camicie!
GLOBALE 89%
Che dire? I fratellini della Code Masters ci hanno lasciato di stucco... se solo gli altri loro giochi fossero a questo livello!

TEST

SILKWORM

Random Access/Sales Curve, per C64

Sapete com'è. Un paio di Coca-Cola in un bar mentre guardate le notizie da qualche televisorino portatile, ed arriva lo scoop....

L'AZIONE DEI TERRORISTI SULL'INTERO CONTINENTE STA AUMENTANDO! L'ESERCITO HA BISOGNO DI SOLDATI!

E così schizzate fuori dal pub ed andate a firmare (Che cosa? Io no di certo! Ed.) — dopotutto tenete in giardino quel vecchio elicottero militare ad ammuffire. E' solo due settimane dopo questo tragico giorno che vi rendete conto di quel che avete fatto.

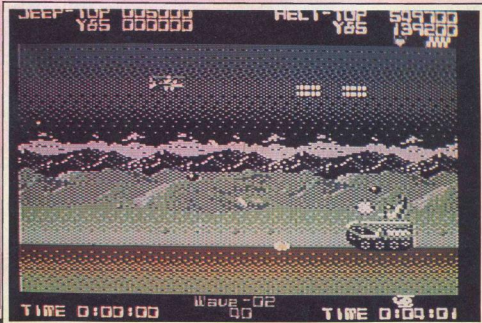
"Non preoccuparti." vi dice il vostro compagno di camerata, "Porterò la mia jeep dotata di lanciarazzi!".

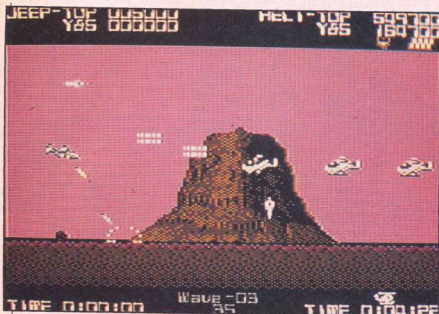
Questo vi dà un minimo di fiducia, sino a che non scoprite che la jeep in questione non è un Suzukino ridicolo, ma un veicolo blindato con cannoni ed ogni ben di Dio.

"Accettabile" pensate, ed eccovi partiti...

Prima di tutto, l'azione ha luogo fra delle nevose montagne, dove ci sono un sacco di elicotterini e lanciamissili che fanno tutto il possibile per eliminarvi. Non c'è problema — voi ed il vostro compagno li blastate rapidamente, raccogliendo l'energia emessa dalle mine che esplodono per usarla come scudo, o sparandole per ottenere un effetto Smart Bomb. Comunque, prima o poi compaiono dei moduli volanti che si uniscono a formare una nave da battaglia di tipo

Avevo visto il demo di Silkworm poco prima di Natale, e sono rimasto impressionato da quanto era stato mantenuto lo spirito del coin op nella versione 64. Ora che c'è il gioco finito, posso dire che hanno fatto il miglior lavoro di conversione possibile. La grafica ha una grande atmosfera, e gli effetti sonori sono magnifici — considerato che c'è pure una colonna sonora di Ben Daglish! Non potete permettervi di non comprare questo shoot'em up.

▼ *Nel secondo livello troverete dei fondali riccamente colorati... ma non avrete molto tempo per starli ad ammirare!*

L'ELICOTTERO D'ATTACCO

- Utilizzato per attacchi dall'alto alle postazioni nemiche
- Spara contro i missili aria-aria e aria-terra
- Possibilità di doppio lancio frontale di missili e manovrabilità extra acquisite tramite pods
- Può essere protetto con schermatura anti-mine
- Migliore controllo: joystick

▲ *La fine del secondo livello: non sarà certo dall'alto che riuscirete a distruggere quel carro*

ABC, e la tensione aumenta. Un paio di colpi ben piazzati la eliminano e presto compare un pod. Raccoglietelo e trovate un cannone automatico montato sul muso del vostro elicottero.

Poco prima della fine del canyon, quando pensate di essere arrivati al sicuro, i nemici iniziano la loro spettacolare parata facendosi paracadutare da una fortezza volante e tirando fuori le loro supercorazze che richiedono più di un colpo per essere penetrate.

Poi si passa alla pianura ed a un sacco di altri terreni. Ah, e se pensavate che il superelicottero fosse cattivo, aspettate sino a che non vedete il megacarro armato e le postazioni lanciamissili, che dovrete affrontare prima di entrare nella fortezza nemica.

Silkworm non è il gioco più famoso del mondo, ma è una delle migliori conversioni che abbia mai visto! I fondali sono eccezionali, e la frenesia dell'azione di gioco è stata mantenuta completamente — specialmente quando si gioca in due. In effetti, se siete da soli questo gioco vale il doppio perché dopo aver giocato con l'elicottero lo potete affrontare con la jeep, ed è tutto diverso! A meno che non siate dei veri masochisti, vi conviene andare a comprarlo!

Silkworm è uno di quei giochi che vi fanno dire non appena li vedete "Oh, è un altro di quegli shoot'em up con gli elicotteri", ma subito dopo vi ritrovate aggrappati ai comandi tutti sudati e frenetici, e capite che si tratta di qualcosa di speciale. Non avevo la minima idea che il gioco fosse stato convertito sino a quando non ne ho visto il demo, ed è stata una bella sorpresa. I programmatori hanno fatto un ottimo lavoro con la grafica della versione domestica, spingendo al massimo la capacità della macchina per riprodurre al meglio la frenesia dell'originale. Non ho ancora finito il gioco, ma sono decisa ad arrivare sino in fondo, ed ora scusatemi ma devo andare: è il mio turno di gioco!

M.E

JEEP D'ASSALTO

- **Utilizzata per attacchi al suolo contro installazioni nemiche**
- **Spara missili terra-aria attraverso una torretta manovrabile ed ha un cannone frontale**
- **Capace di doppio lancio contemporaneo di missili terra-aria in formazione 'doppia'**
- **Possiede la possibilità di saltare che può essere potenziata raccogliendo opportuni pods**
- **Può essere protetto con scudi anti-mine ma non può collidere con esse**

PRESENTAZIONE 90%
Gioco singolo o in coppia, doppia tabella dei record e multiload velocissimo.

GRAFICA 74%
Fondali eccellenti ed in parallasse anche se gli sprite non sono tremendamente impressionanti.

SONORO 83%
Ottimi effetti ed una colonna sonora di Ben Daglish.

APPETIBILITA' 93%
Troppo bello!

LONGEVITA' 91%
Difficile, con più di dieci livelli e praticamente due giochi in uno per tenervi impegnati per millenni.

GLOBALE 91%
Una conversione veloce, frenetica e praticamente perfetta!

RUN THE GAUNTLET

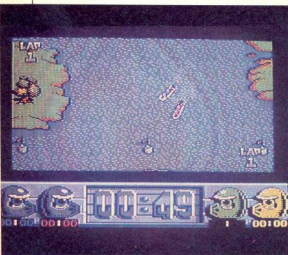
OCEAN- C64, Spectrum e Amstrad

Martin Shaw non ha poi fatto molta carriera dai tempi in cui interpretava Doyle ne I Professionals, non è vero? Negli anni '70 era protagonista in uno spettacolo dove veniva fatto esplodere e cose del genere, negli '80 è protagonista in una serie in cui altra gente viene fatta esplodere e cose del genere. Se ancora non l'avete visto (Ed è probabile, visto che viviamo in Italia. Ed.), sappiate che questo è esattamente quello che accade in Run The Gauntlet.
Lo spettacolo funziona così: Voi, nei panni del capo di una di quattro squadre internazionali, dovete sottostare ad una massacrante serie di prove che martellano sia il fisico che la mente. Queste prove consistono di un sacco di salti e rimbalzi a bordo di veicoli terrestri ed acquatici superpotenziati — hovercraft, motociclette ad idrogetto, veicoli lunari a sei ruote.
Non ve la cavate solamente correndo intorno ad un percorso grazie alla propulsione petrolifera di un motore. Nossignore — dovete usare anche le gambe, perché la più micidiale delle prove è Il Muro. La gara vi vede correre attraverso il fango e tutti gli altri materiali umidi, appiccicosi e puzzolenti che vi possano venire in mente ed infine — proprio quando pensate che non potrete muovere il joystick per più di un altro microsecondo vi obbliga a risalire una corda alta quindici metri sino in cima!

Non è un figo Martin Shaw? Corre da tutte le parti con una cuffia in testa, mentre quei poveri concorrenti rischiano un infarto da un momento all'altro! Non si sono sforzati molto sulla grafica in Run The Gauntlet. Non che sia male. Nossignore — è solo molto... manovale, ma suppongo che si ispiri al tono del gioco. Ci sono un sacco di sprite che si muovono ovunque in maniera particolarmente realistica — mi è piaciuta molto l'animazione di quando i protagonisti saltano fuori dal retro delle barche. L'azione è veloce e frenetica, con gli avversari sempre alle vostre calcagna, che vi alitano sul collo. E' anche DIFFICILE! Specialmente La Collina, che è un vero scassajoystick! Se vi piacciono i giochi duri, compratevi Run The Gauntlet — c'è persino Martin Shaw nello schermo di caricamento!!!

▲ Run The Gauntlet *per il C64*

Mamma mia che fatica! Dico sul serio: Run The Gauntlet è un programma che ti ammazza, specialmente nelle gare a piedi. Gli amanti dei giochi sportivi dovrebbero divertirsi un mondo, mentre quelli che come me trovano generalmente quel genere di programmi un po' troppo monotoni avranno una bella sorpresa. Ogni partita di RTG è diversa dalle altre, poiché i giochi selezionati ogni volta cambiano e, pur mantenendo una struttura simile, modificano notevolmente il ritmo del gioco da un caricamento all'altro. Ogni sottosezione è realizzata piuttosto spartanamente, ma la grafica è sempre colorata e simpatica da vedere: la musica segue la stessa filosofia e più che farsi notare costituisce un accompagnamento discreto ai vostri lamenti agonizzanti causati dallo smanettamento frenetico delle corse. Run The Gauntlet è il tipico gioco poco spettacolare ma molto divertente: soprattutto se siete spesso in compagnia davanti al vostro computer dovreste dargli un'occhiata, perché un gioco sportivo concettualmente originale non è roba di tutti i giorni.

Questo è grandioso in televisione a causa della sua enorme quantità di azione — e lo stesso ritmo veloce è stato trasferito bene nella versione da computer di Run The Gauntlet. Il gioco funziona bene perché ci sono un migliaio di cose diverse da fare — corse in hovercraft, jetski, rimbalzare ovunque sui veicoli lunari e correre in piste fangose — vi sentite distrutti solo a vederlo giocare! Cosmeticamente, il gioco è piuttosto mediocre, con sprite che vanno dal grosso ed edilizio al piccolo e ridicolo, ma sono tutti animati bene. Ci sono delle belle musiche che risollevano un po' l'aspetto scarso, ma non mi è piaciuto molto il multiload — dovete continuamente maneggiare i comandi del registratore per avere quello che vi serve. A parte questo Run The Gauntlet mi va bene..

Non lasciatevi impressionare dal nome altisonante e dale foto sulla confezione, non è altro che un gioco multievento con alle spalle una trasmissione televisiva inglese (fortunatamente) non ancora "importata" in Italia. Devo ammettere che questo gioco non si è rivelato molto più esaltante di quel che mi aspettavo (sono moooito pessimista!) e il fatto di trovare vari tipi di giochi messi malamente assieme (si va dalla seconda fase di Combat School ad un "non-so-che" Simulator), non mi ha impressionato più di tanto: "Un modo come un altro per "gonfiare" il gioco!" Nelle fasi di guida, dopo essersi abituati al rocambolesco controllo e all'assenza di animazione dei veicoli, si prende subito la mano e l'interesse viene subito a mancare. Ma è la fase a scrolling verticale il "pezzo forte" di questo Run the Gauntlet: scrolling ultra fluido, sprite in "alta-risoluzione" e una difficoltà di controllo ottimamente studiata contribuiscono a far diventare questa fase la più avvincente in assoluto. Inoltre ho purtroppo riscontrato una notevole facilità nel portare a compimento la "Run the Gauntlet Challenge". Io che non mi considero "un giocatore professionista" sono riuscito a completarla già alla seconda partita; immaginate quanto potrebbe durare questo gioco se capitasse tra le vostre mani... meglio evitarlo agilmente e provare con qualcosa di più massiccio tipo Renegade III - quello sì, è pane per i vostri joystick!

Se c'è una cosa che non sopporto sono le licenze di programmi televisivi inglesi che non vedrò mai. Voglio dire, come posso capire se il gioco riprende fedelmente l'azione? E' come se qualcuno facesse il gioco "Raffaella Carrà Show—The game" e lo proponesse agli inglesi. Ad ogni modo, RTG è un bel giochino indipendentemente da chi o cosa sia tratto. Scorrazzare su e giù per un laghetto a bordo di una Jet-bike (Simulator?) è discretamente simpatico ma non credo sia l'ideale di divertimento del 90% degli italiani... La gara "a piedi" offre un discreto diversivo alla monotonia generale, ma anche lì non è richiesta nessuna abilità oltre a un paio di braccia granitiche e un joystick titanico (beh, sì, lo ammetto: sto esagerando). L'aspetto delle corse su "strada" ricorda vagamente l'impostazione grafica di Super Cross II. Beh, che vi devo dire? Provatelo prima di comprarlo.

Mi è sempre piaciuto correre su un mezzo lunare. Tutti quei salti e quegli scossoni, e rimanere sommersi da schizzi di melma — Wow! Anche se in questa versione non avete il fango, c'è sempre un sacco di profondità di gioco. Una volta che vi siete abituati al metodo di comando vi esaltate davvero a correre per le piste di terra e di mare. Ammetto che la grafica non è niente di speciale, ma l'animazione, specialmente nella sezione delle jeep, è veramente fluida. In realtà, a parte la sezione del muro (non mi esalta molto sbattere come una forsennata il joystick), il gioco in generale mi ricorda quel genere di stupidate che si fanno da bambini con le macchinine sulle spiagge. Può non sembrare niente di esaltante dall'esterno, ma è fantastico quando ci giocate.

VERSIONE SPECTRUM

E' bello vedere che ancora oggi ci sia qualcuno che si prende il fastidio di produrre dei giochi decenti per lo Spectrum: Run The Gauntlet è un ottimo esempio di gioco multi-formato (mi ricorda un po' Combat School, soprattutto il percorso di guerra) in cui ogni elemento è ben piazzato, ed anche un ottimo esempio di programmazione. I mezzi e i fondali sono ben disegnati e l'uso dei colori è intelligente, il che — insieme alla varietà di sezioni di gioco ed alla loro giocabilità — rende Run The Gauntlet uno dei migliori videogame multi-evento che lo Spectrum abbia mai visto. Se volete ridare un tocco di giovinezza al vostro buon vecchio scatolino Sinclair, procuratevene una copia.

GLOBALE: 88%

▲ *Nelle foto di questa pagina due screen della versione Spectrum*

PRESENTAZIONE 73%
Un sacco di livelli, ed i comandi sono eccezionali una volta che avete imparato ad usarli. Nella versione su cassetta il multiload è un problema.

GRAFICA 67%
Non spettacolare ma bene animata e funzionale.

SONORO 69%
Un sacco di musiche ed effetti sonori.

APPETIBILITA' 81%
Il multiload va un po' per le lunghe, ma l'azione è frenetica e divertente.

LONGEVITA' 78%
Le molte varianti fra un livello e l'altro aumentano il valore del gioco.

GLOBALE 80%
Una buona versione digitale dello show televisivo.

ACTION SERVICE

INFOGRAMES, C64

E' sempre la solita storia, no? Voi partite per risolvere un colpo di stato da qualche parte nel Pacifico. Non ci sono problemi - il tempo è meraviglioso, la birra a buon prezzo e gli indigeni amichevoli.

Tutti i fanatici di Combat Zone e 19 che stanno cercando un altro gioco militare da aggiungere alla loro collezione possono smettere di strapparsi i capelli dall'impazienza di mettere le mani su questo gioco. A meno che non possediate quello strano e distorto senso dell'umorismo che vi fa ridere quando vedete sprite edilizi, male animati ed una grafica tremendamente lenta, è meglio che ve lo dimentichiate. Ah, già: se volete affondare i denti in una struttura di gioco decente potete sempre... lasciar perdere, perché questo programma non ne ha. E' noioso, ripetitivo ed estremamente palloso con tutti i suoi sbattimenti di joystick. Fatevi un favore e cancellatelo dalla vostra lista della spesa.

Poi il combattimento finisce, qualcuno decide di riportarvi a casa e tutto quel che dovete fare è ubbidire e beccarvi le strigliate di qualche sergente fanatico per altri sei mesi.
E allora, che cosa succede durante quei tre mesi? Ma certo che lo sapete... si torna ad allenarsi! Alla Commando Training School, ad essere precisi.
Dopo esservi preparati (testa rasata, Doc Marten's e tutto il resto) si va direttamente al campo di allenamento, per fare una delle peggiori sessioni di ginnastica che si possano immaginare. Arrampicarvi su muri alti due metri e mezzo, attraversare campi minati, evitare i colpi di una mitragliatrice, saltare grattacieli in un sol balzo (beh, forse questo no...) ed evitare feroci pastori alsaziani (che sono cani, non pecorai! Ed.) in questa prova per scoprire il più coraggioso dei coraggiosi, il più eroico degli eroici, il più deficiente dei cretini.
Oltre al modo di corsa di base, altre prove richiedono che facciate dei tuffi, lanciate granate, strisciate, saliate scale, saltiate, vi flettiate, rannicchiate ed annodiate. E se alla fine di questa storia non vi buttate sul letto e chiamate "Mamma!", potete stare sicuri che i più duri siete voi. Altrimenti, sareste già morti prima.
In ogni caso, se trovate il percorso troppo duro (ed il sergente non guarda)... beh, potete sempre barare e ricostruirvi il percorso usando l'editor incluso nel programma. In questo modo potete scegliere la successione degli ostacoli, decorare gli scenari, posizionare l'altezza del vostro soldato in relazione agli ostacoli ed inventarvi le vostre trappole.
Dopo tutta questa storia, guardate che cosa avete combinato di preciso usando un videoregistratore che contiene lo schema del percorso.

Oddio oddio oddio. Se la gente non ne avesse già le scatole piene di giochi ispirati all'esercito, questo sarebbe un altro titolo interessante. Ho avuto un sacco di problemi per trovare l'azione citata nel titolo, tanto per cominciare. Tutto si muove con una velocità da lumaca - se questo è quel che capita nell'esercito, pigri congeniti come Maff non dovrebbero avere problemi ad inserirsi. La confezione parla di "grafica reale e superbo sonoro con parlato", ma il gioco in sé ha sprite instabili ed un orrendo rumore bianco, mentre di sintesi vocale non c'è nemmeno l'ombra. Penso che non farò mai il soldato.

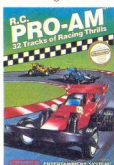
Assomiglia un sacco al primo livello di 19, solo che il gioco è tutto uguale e ci sono pochi extra - tipo la gente da prendere a calci, il filo spinato sotto il quale strisciare e le prove di tiro. Tutto accade con una tale lentezza, comunque, che sembra che il soldato corra sempre su venti centimetri di fango. Non è nemmeno tanto bello da vedere: gli sprite sono cubettosi e goffi in una maniera indescrivibile; i fondali sono nudi, ma i diversi ostacoli sono passabili. Gli effetti sonori aggiungono poco all'atmosfera del gioco, e consistono di poco più che un puro rumore bianco. Il construction set è una buona idea e, se fosse stato un tantino più veloce, sarebbe stato una buona aggiunta al gioco. Così come è, no, grazie.

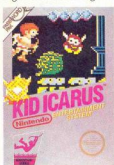
PRESENTAZIONE 78%
Construction set e possibilità di usare la moviola. Il manuale francese è stato tradotto da cani.
GRAFICA 41%
Fondali mediocri e ripetitivi con sprite animati molto malamente.
SONORO 37%
Effetti sonori irreali a base di rumore bianco e niente voce - indipendentemente da quel che dice la confezione.
APPETIBILITA' 45%
La lentezza annulla l'interesse iniziale.
LONGEVITA' 43%
Quando il gioco diventa noioso (cioè subito) potete cercare di divertirvi con il construction set.
GLOBALE 44%
Non uno dei migliori programmi di allenamento sul mercato.

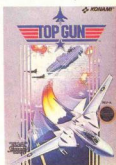
LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIÙ RICCA

NINTENDO PRESENTA TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI CHE METTERANNO ALLA PROVA ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.

R.C. PRO-AM

I motori ruggiscono, la folla rumoreggia. Si prepara una sfida mozzafiato.
Automobili telecomandate tipo Hot Dog si affrontano su 32 percorsi da brivido, su cui devi evitare acqua e macchie d'olio e cercare di conquistare gli oggetti e i bonus che permettono di aumentare la potenza della tua auto. Se riesci a raccogliere le lettere N.I.N.T.E.N.D.O. la tua auto si trasformerà! Attento però: guidarla non è cosí facile come sembra!

KID ICARUS

Palutena, la Dea della Luce, è attaccata da Medusa e da orribili mostri marini. Riuscirà il bene a tornare nella terra degli Angeli? Avanti Kid, è compito tuo salvarla! Ma ti aspettano innumerevoli ostacoli sparsi in innumerevoli mondi sempre nuovi: il mondo sotterraneo, il mondo superiore, il mondo del cielo e il Palazzo del Cielo, regno di Medusa. Ognuno dei mondi è diviso a sua volta in quattro aree diverse, e durante il Gioco troverai otto stanze in cui potrai entrare per rifornirti di energia.

TOP GUN

I motori del tuo F14 sono accesi. La tua è una missione della massima importanza: salvare il Mondo dalla III Guerra Mondiale! Hai a disposizione quattro diversi livelli di combattimento: il primo è una simulazione di battaglia, il secondo è una battaglia navale, il terzo è una battaglia terrestre e il quarto è la battaglia finale nei cieli, il livello piú difficile ed impegnativo.
Se porti a termine la missione sei tu il Top Gun.

OLTRE IL VIDEOGIOCO.

ZZAP! TEST

REAL GHOSTBUSTERS™

ACTIVISION- C64, Spectrum e Amstrad

"In principio era il Film, ed il Film era presso Hollywood, ed Hollywood lo diffuse in tutto il Creato.
Il secondo (o terzo, non ricordiamo bene) giorno un produttore di telenovelas brasiliano vide la pellicola e decise che era cosa buona e giusta, e creò uno spettacolo televisivo squallido ma di gran successo cui era lo stesso nome del Film.
Il quarto giorno la FilmAction, che produce cartoni animati, vide i telefilm e capì che essi erano cosa meno buona ma ugualmente lucrosa, e generò il cartoon di Ghostbusters.
Il quinto giorno la Columbia Pictures osservò il cartone animato e vide che non era per nulla cosa buona, e scagliò su di esso le Novantanove Piaghe del Copyright.
Le piaghe si abbatterono sul Brasile, ma il Produttore passò indenne attraverso di esse con l'aiuto degli Avvocati Caduti del Demonio, e la Columbia fu costretta a creare il marchio dei Real Ghostbusters.
Il sesto giorno la Data East giapponese guardò i nuovi cartoni animati dei Real Ghostbusters e dichiarò che erano cosa molto buona e molto giusta, e generò il coin op relativo.
Il settimo giorno alla Activision non dormirono, ed avendo visto il coin op (che guarda caso era cosa buona e giusta), ne scrissero la conversione."
E' parola degli otto bit.

M.E

AAAAAAAARRRGGH! Ma io faccio una strage! Nyuaaarrgh! AAAAAA... ehm, scusate, mi è venuta una piccola crisi di violenza guardando come hanno ridotto un giochino tanto simpatico. Appena ho cominciato a giocare mi sono chiesto se per caso non avevo sbagliato disco e avevo caricato i SEUCK della redazione: infatti, se togliete lo scorrimento multidirezionale e la simpatica e frizzante musichetta avrete una specie di Arcade Time molto penoso (senza offesa, neh, chi-so-io?) con un rilevamento di collisione degli sprite da far rabbrividire chiunque. E poi è troppo difficile! Nel quarto quadro degli strani tizi appesi alle pareti (eh, beh, in quanto a tappezzeria tutti i gusti sono gusti) vi bombardano con qualsiasi cosa senza che voi possiate fare qualcosa. Di Ghostbusters questo ha soltanto il nome e la simpatica colonna sonora (su Amiga invece TRG è TUTTO orrendo...). Dove ero rimasto? Ah, si: EYAAAAAAAAAA! AAAAARGH! GRAUUURR...

Non sappiamo quanto abbiate potuto capire dalla misticheggiante introduzione voluta dall'Ed, ma quello che abbiamo qui è il secondo videogioco ufficiale basato sui Ghostbusters, ed in attesa che nelle sale cinematografiche esca l'attesissimo Ghostbusters II (con relativa conversione) rappresenta un ottimo "riempitivo" per queste pazzerelle giornate primaverili.

Il gioco si allontana molto dallo schema introdotto dal primo mitico titolo di David Crane, ed assomiglia generalmente ad una versione horror di Ikari Warriors o di Gauntlet, con vaghi richiami di Alien Syndrome... ma vediamo meglio qual'è il funzionamento del programma.

Dopo una buona schermata introduttiva che rappresenta il quartier generale dei Ghostbusters, il gioco chiede il numero di giocatori: sia che si giochi singolarmente od in compagnia di un amico non cambia molto, dal momento che la disposizione dei mostri e dei livelli rimane costante.

Il gioco si svolge su una serie di dieci livelli a scrolling multidirezionale pieni zeppi di creature mostruose: nella pubblicità si parla di "svariate centinaia", e vista la grande varietà di mostri che si incontrano solo nei primi livelli, è probabile che per una volta si tratti di verità.

Gli acchiappafantasmi hanno a loro disposizione il loro famoso zaino-Venkmann dotato di laser e raggio ectoplasmatico, con il quale devono tentare di eliminare le creature.

Ogni mostro va colpito una prima volta con il laser, che lo trasforma in un fatuo ma pericolosissimo fantasma vagante, ed una seconda con il raggio (che si attiva tenendo premuto il pulsante di fuoco) per risucchiarlo all'interno dello zaino. Questa seconda manovra è molto più importante di quel che può sembrare, dal momento che una volta arrivati alla fine del livello sarà proprio il numero di fantasmi catturati a costituire la maggior parte del nostro punteggio.

A questo schema di base

La storia di questo gioco ricorda molto da vicino quella di un altro classico dei video-game di qualche tempo fa: Roadrunner. Entrambi hanno alle spalle una serie televisiva/cinematografica e sono stati in origine dei coin-op da Bar. Entrambi, poi, hanno visto la luce sugli home-computer grazie a conversioni dagli stessi coin-op, quindi di possono considerare del tie-in-coin-op. Devo dire che la serie di cartoni animati dei RGB mi piaceva un sacco, sia per la comicità (trasportata pari pari dal film), sia per la buona realizzazione tecnica; purtroppo il coin-op della Data East si rivelò veramente niente di eccezionale, anzi riprendeva l'idea di un suo precedente coin-op estremamente scialbo: tutto quello che lo rendeva (inizialmente) interessante era il nome che portava. Immaginatevi quindi la versione "da casa" di questo gioco, e immaginatevi la versione per C64 (aiuto, svengo!). Pochi sono i pregi di questo prodotto: lo scrolling ad 8 direzioni, l'allegra musichetta (comunque peggiore di quella del Ghostbusters del 1984) e la possibilità di giocare in due contemporaneamente. Numerosissimi sono, al contrario, i difetti: sprite oltre che piccolissimi, scarsamente dettagliati, problemi di scrolling quando si gioca in due ed altro ancora. Fortunatamente, il gioco si è successivamente rivelato più divertente del previsto è non me la sento di massacrarlo ulteriormente, forse dovrebbe costare un po' di meno, ma offre sufficiente divertimento così com'è, grazie anche ai 10 livelli di gioco presenti sulle due facciate di disco. Il multiload, pur essendo lento, non sarebbe così terribile se non fosse per il fatto che non appena finito di caricare un blocco di dati si inizia immediatamente a giocare e se non si è sufficientemente attenti si rischia di morire senza motivo. In definitiva, lo definirei un acquisto non indispensabile se non siete dei veri fans dei ghostbusters, o della serie di cartoni animati, o del film, o del coin-op o se non avete nessuno con cui giocare in coppia. Vedete un po' voi, mi pare che ce ne sia per tutti i gusti...

Sin dai tempi di Pong, ci sono sempre stati i giochi belli da vedere e quelli divertenti da giocare. Se titoli che uniscano le due caratteristiche sono delle vere rarità, come sapete, fortunatamente abbiamo parecchi esemplari di entrambe le categorie. The Real Ghostbusters fa parte di quella categoria di programmi che sotto un aspetto dimesso nascondono una enorme giocabilità: se vi è piaciuto Ikari Warriors apprezzerete TRG, se vi siete esaltati per Alien Syndrome giocherete TRG, se perdevate un sacco di tempo nei labirinti di Gauntlet sarete felici di ritrovarne alcuni elementi nei livelli di TRG. La grafica non è tutto, ricordate! ... e poi, c'è sempre la musica che non è niente male.

vanno aggiunti tutti quei particolari che ormai fanno parte di ogni buon videogame: scorrazzando per i livelli troviamo infatti decine di bonus nascosti nei luoghi più impensati (utilissimi quelli che ricostituiscono parte dell'energia del raggio ectoplasmatico), trappole impreviste e dei grandiosi avversari di fine livello che riusciranno a spaventare anche l'acchiappafantasmi più incallito.

PRESENTAZIONE 83%
Immediatamente giocabile da uno o due giocatori, anche se in multiload.

GRAFICA 62%
Un po' edilizia e confusionaria, ma veloce.

SONORO 88%
Un grandioso remix della mitica musica del film!

APPETIBILITA' 97%
Possiede i migliori elementi di tutti i più recenti successi...

LONGEVITA' 95%
.... e li rielabora al meglio aggiungendo una difficoltà calibrata perfettamente.

GLOBALE 75%
Un programma giocabilissimo e molto divertente che purtroppo soffre di una grafica poco curata.

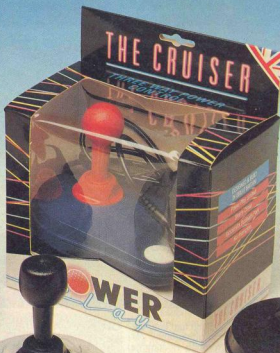
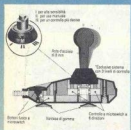
VERSIONE SPECTRUM

Lo sprite principale è esageratamente evidenziato in nero, il che lo rende anche piuttosto brutto. Al contrario, alcune delle creature sono ottimamente definite, con un uso intelligente dei colori e dell'animazione, che raggiunge quasi una qualità da cartone animato — per quanto sia possibile ottenere sullo Spectrum. Il Ghostbusters originale ebbe il suo successo ai tempi della pubblicazione (bei tempi!), ma questa nuova versione sembra sia stata accolta ancora più calorosamente — perlomeno sullo Spectrum.

GLOBALE: 86%

by

POWER Play

JOYSTICK A MICROSWITCH CON IL NUOVO SISTEMA "3 LEVEL POWER CONTROL"*

The CRUISER
L. 35.000 IVA incl.

The CRUISER/AF
L. 45.000 IVA incl.

The CRUISER
L. 35.000 IVA incl.

IN VENDITA SOLO PRESSO I NEGOZI SOFT center

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

RIVENDITORI SOFT CENTER

ABRUZZI
LANCIANO (CH) - **L.P. COMPUTER** Via Monte Maiella 57

CALABRIA
REGGIO CALABRIA - **COGLIANDRO ANNA** P.zza Castello

CAMPANIA
CASERTA - **ENTRY POINT** Via Colombo 31
NAPOLI - **ODORINO S.R.L.** P.zza Lala 21
SALERNO - **COMPUTER MARKET** C.so Vitt. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA
BOLOGNA - **CARTOLERIA STERLINO** Via Murri 75/A
BOLOGNA - **MORINI & FEDERICI** Via Marconi 28/C
BONDENO (FE) - **BYTE CENTER** Via Turati 18/A
CARPI (MO) - **COMPUTER HOUSE** Via S.Francesco 15
FORLI' - **COMPUTER VIDEO CENTER** Via Campo di Marte 122
MODENA - **ORSA MAGGIORE** Centro Commerciale I. Portali
MODENA - **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20
PARMA - **A.T.E.** Borgo Parente 14 A/B
PARMA - **ZETA INFORMATICA** Via E. Lepido 6
PIACENZA - **C.A.R.E.M.** P.zza Cittadella 40/41
PIACENZA - **COMPUTER LINE** Via Carducci 4
REGGIO EMILIA - **COMPUTER LINE** Via S.Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - **POOL SHOP** Via Emilia S.Stefano 9/C
RIMINI (FO) - **EMPORIO BRIGLIADORI** Via Gambalunga 52
SAN LAZZARO (BO) - **ARCHIMEDE SISTEMI** Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - **MICROINFORMATICA**
P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI
TRIESTE - **COMPUTER SHOP** Via P. Reti 6
UDINE - **MOFERT** V.le Unità 41

LAZIO
LATINA - **KEY BIT ELETTRONICA** Via Cialdini 8/10
ROMA - **ARICO' GIOVANNI** Via Magna Grecia 71
ROMA - **ATLAS** Via Tuscolana 224
ROMA - **DISCOLAND** Via Baldo degli Ubaldi 45
ROMA - **DISCOTECA FRATTINA** Via Frattina 50
ROMA - **L'ARCOBALENO** Via Cassia 6/C (Ponte Milvio)
ROMA - **METRO IMPORT** Via Donatello 45
ROMA - **MUSICOPOLI** P.zzale Ionio 17
ROMA - **S.I.S.CO.M.** Primo Sottopassaggio Stazione Termini
VITERBO - **CARTOLERIA BUFFETTI** Via Marconi 65

LIGURIA
GENOVA - **A.B.M.** P.zza De Ferrari 2
GENOVA - **PLAY TIME** Via Gramsci 3/5/7R
RAPALLO (GE) - **F.LLI PAGLIALUNGA** Via Mazzini 4 /E/19
SESTRI PONENTE (GE) - **CEIN** Via Merano 3/R

LOMBARDIA
ABBIATEGRASSO (MI) - **PENATI** Via Ticino 1
BERGAMO - **SANDIT** Via S.F.D'Assisi 5
BERGAMO - **TINTORI ENRICO** Via Broseta 1
BERGAMO - **VIDEO IMMAGINE** Via Carducci(Int. Città Mercato)
BRESCIA - **VIGASIO MARIO** C.so Zanardelli 3
BUSTO A. (VA) - **BUSTO BIT** Via Gavinana 17
BUSTO A. (VA) - **MASTER PIX** Via S. Michele
CERNUSCO SUL N. (MI) - **SHOW ROOM** Via P. Giuliani 34
CINISELLO BALSAMO (MI) - **GBC ITALIANA** Viale Matteotti 66
COMO - **MANTOVANI TRONIC'S** Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - **PENATI** Via G.Verdi 28/30
CREMA (CR) - **GBC EL.COM** Via Libero Comune 15
CREMONA - **REPORTER** Corso Garibaldi 25
CUSANO MI. (MI) - **GAMMA OFFICE SYSTEM** Via Verdi 19
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - **INFOCAM** V. Provinciale 3
LECCO (CO) - **LECCO LIBRI** Via Cairoli 48
MANTOVA - **32 BIT** Via C. Battisti 14
MELEGNANO (MI) - **L'AMICO DEL COMPUTER** V. Castellini 27
MILANO - **B.C.S.** Via Montegani 11
MILANO - **E.D.S. S.R.L.** C.so Porta Ticinese 4
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Petrella 6
MILANO - **GBC ITALIANA** Via Cantoni 7
MILANO - **MESSAGGERIE MUSICALI** C.so Vitt. Emanuele 22
MILANO - **PERGIOCO** Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - **SUPERGAMES** Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - **BIT 84** Via Italia 4
PAVIA - **SENNA COMPUTER SHOP** Via Calchi 5
RHO (MI) - **ESSEGIEMME SISTEMI** Via De Amicis 24
SEREGNO (MI) -**TECNOCENTRO** Via Baracca 2
VARESE - **COMPUTERIA** P.zza del Tribunale
VARESE - **SUPERGAMES** Via Carrobbio 13

PIEMONTE
ALESSANDRIA - **SERVIZI INFORMATICI** C.so Roma 85
ARONA (NO) - **JO COMPUTER** Via Cavour 46
CUNEO - **ROSSI COMPUTERS** Via Nizza 42
NOVI LIGURE (AL) - **FOTO SPORT** Via Girardengo 97
TORINO - **ALEX COMPUTER E GIOCHI** C.so Francia 333/4
TORINO - **AMERICAN'S GAMES** Via Sacchi 26/C
TORINO - **COMPUTING NEWS** Via Marco Polo 40/E
TORINO - **IL COMPUTER** Via Nicola Fabrizi 126
TORINO - **MARCHISIO** Via Pollenzo 6
TORINO - **MICRONTEL** C.so G. Cesare 56/BIS
TORINO - **MATRIX** Via Massena 38/H
TORINO - **PLAY GAME SHOP** Via C.Alberto 39/E
TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 381
TORINO - **RADIO TV MIRAFIORI** Via Carlo Alberto 31
TORTONA (AL) - **S.G.E. ELETTRONICA** Via Bandello 16

PUGLIA
BARI - **COMPUTER SERVICE** Via Davanzati 31
BARI - **WILLIAMS COMPUTER CENTER** V.le Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - **MELCHIONI ELETTRON.** Via C.Pisacane 11

SARDEGNA
CAGLIARI - **COMPUTER SHOP** Via Oristano 12
SASSARI - **BAJARDO CARTOLERIA** Viale Italia n. 16

SICILIA
CATANIA - **A ZETA** Via Canfora 140
CATANIA - **C.D.M.P.** Via Amantea 4
MESSINA - **IL TEMPO REALE** Via Del Vespro 71
PALERMO - **HOME COMPUTER** Viale Delle Alpi 50/F
PALERMO - **IL NANO VERDE** Via F. Bentinvegna 65
SIRACUSA - **COMPUTER SOFT CENTER** Via Simeone 15

TOSCANA
AREZZO - **DELTA SYSTEM** Via Piave 13
EMPOLI (FI) - **WAR GAMES** Via R.Sanzio 126/A
FIRENZE - **ATEMA S.A.S.** Via Benedetto Marcello 1A/1B
FIRENZE - **C.P.U.** Via Ulivelli 39/R
FIRENZE -**ELETTRONICA CENTOSTELLE** V. Centostelle 5 A/B
FIRENZE - **HELP COMPUTER** Via Degli Artisti 15/A
FIRENZE - **PUNTO SOFT** Via Viani 126/128
FIRENZE - **TELEINFORMATICA TOSCANA** Via Bronzino 36
LIDO DI CAMAIORE (LU) - **IL COMPUTER** Viale Colombo 216
LIVORNO - **FUTURA 2** Via Cambini 19
LIVORNO - **ETA BETA** Via S.Francesco 30
LUCCA - **CIPOLLA ANTONIO** Via V.Veneto 26
PISA - **TONY HIFI** Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - **OFFICE DATA SERVICE** Galleria Nazionale
S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - **I.C.S.** Via Garibaldi 46
SIENA - **VIDEO MOVIE** Via Garibaldi 17

TRENTINO ALTO ADIGE
BOLZANO - **COMPUTER POINT** Via Roma 82
MERANO (BZ) - **KONTSCHIEDER ERICK** Lauben 313
ROVERETO (TN) - **LA DISCOTECA SAVOIA** Via Tortarotti 48

UMBRIA
CITTA' DI CASTELLO (PG) - **CHIMAR** Via dei Cascieri 31/A
PERUGIA - **MIGLIORATI PIERO** Via S.Ercolano 10
PERUGIA - **STUDIO SYSTEM** Via R. D'Andreotto 49/55
TERNI - **BUCCI FRANCO** C.so Tacito 76

VENETO
ALTE CECCATO (VI) - **GUERRA COMPUTERS**
Viale Ind. Ang. Via Leoncavallo
CITTADELLA (PD) - **F.LLI ZURLO** Via Garibaldi 9
FELTRE (BL)- **GUERRA COMPUTERS FELTRE** V.Mazzini 10/C
LEGNAGO (VR) - **FERRARIN** Via De Massari 10
MESTRE (VE) - **CASA DEL DISCO** Via Ferro 22
MESTRE (VE) - **GUERRA EGIDIO** Via Bissuola 20/A
MONSELICE (PD) - **GIANFRANCO MARCATO** Via Florigana 32
ODERZO (TV) - **GERI MASSIMO** Via Verdi 46/D
PADOVA - **COMPUTER POINT** Via Roma 63
PADOVA - **GIANFRANCO MARCATO** Via Madonna della Salute
PADOVA - **SARTO COMPUTERS** Via Armistizio 19
PIEVE DI SACCO (PD) - **VITALIANI ALESSANDRO E FRISON**
Via Roma 46
S. DONA' DI PIAVE (VE) - **REBEL** Via F.Crispi 10
S. DONA' DI PIAVE (VE) - **GUERRA EGIDIO** Via Vizzotto 29
TREVISO - **GIANFRANCO MARCATO** Via G. da Coderta 11
TREVISO - **GUERRA EGIDO** Via Cairoli 95/A
TREVISO - **HOBBY VIDEO** Via S. Agostino n. 11
VENEZIA - **TELERADIO FUGA** San Marco 3457
VENEZIA - **TECNOVIDEO MICHELETTI** P.zza San Marco
VERONA - **CASA DELLA RADIO** Via Cairoli 10
VERONA - **TELESAT** Via Vasco De Gama 8
VICENZA - **ZUCCATO** C.so Palladio 7/8

STRATEGIA

BATTLES OF NAPOLEON

STRATEGIC SIMULATIONS INC, per C64

Siete soliti uscire con frasi tipo "Napoleone era uno stratega da operetta"? Se si, ormai è troppo tardi per rimangiarvi quelle compromettenti affermazioni e vi toccherà dimostrarne la veridicità con i fatti. Aprendo la confezione di BON si trovano, oltre ai dischetti del programma, i due dettagliati manuali che rivelano una impressionante profondità di gioco e un livello di simulazione che rasenta la perfezione pur con tutte le limitazioni imposte dalla trasposizione realtà/programma. E ovvio che BON possa simulare le battaglie più famose del "Prost delle battaglie" (come così Prost è il Napoleone del volante) e questo vi permette di saltare a piè pari tutte le lunghe e tediose operazioni per creare una vostra campagna. In ogni battaglia è possibile decidere da che parte stare e a che livello giocare, e bisogna tener conto che la scelta del livello va effettuata per sei parametri diversi di cui solo uno è il livello di gioco vero e proprio. Se si gioca contro il 64 è possibile scegliere parecchie strategie generiche di battaglia a cui esso si atterrà, pur mantenendo sempre una certa flessibilità di "pensiero". Quindi, se proprio volete comprarvi impicci a contanti potete giocare contro un 64 ultra-aggressivo, mentre per le prime volte vi converrebbe molto sopire i suoi istinti devastatori. La battaglia è divisa in tanti turni di gioco e ogni turno è a sua volta diviso in un numero enorme di fasi (25!) dedicate ognuna a una piccola parte di tutte le possibili operazioni sul campo. Il numero di queste fasi è così elevato perché comprende le mosse di entrambi i giocatori e ognuna viene ripetuta più volte, quindi il numero reale di fasi diverse e ' più basso. Le principali, quindi, sono solo quattro e più precisamente la fase obiettivi, la fase operazioni, la fase di combattimento e la fase di recupero. Nella fase obiettivi ci si muove nei meandri dell'ordine gerarchico per assegnare ad ogni comandante e alle truppe i rispettivi incarichi, facendo in modo di non creare confusioni e interferenze. La fase delle operazioni è dedicata ai movimenti delle truppe, al raggiungimento di decisioni importanti e all'impostazione delle strategie di battaglia. E il cuore del programma ed è qui che bisogna tener conto di tutti i possibili parametri. Nella fase di combattimento si aprono le ostilità, e se nelle fasi precedenti avete fatto bene i compiti a casa potrete avere la soddisfazione di spolverare il fondoschiena del vostro nemico con un moschetto caricato a sale. Infine, nella fase di recupero vi accucciate in un angolino a leccarvi le ferite mentre i vostri generali urlano ordini a squarciagola per organizzare i rifornimenti di munizioni e altro ciarpame. A quanto pare fin qui è filato tutto liscio (a parte qualche milione di vittime), ma ho dimenticato di dirvi la cosa più importante sul programma, e cioè che è scritto in BASIC. Questo vi darà una chiara idea della sua velocità da brivido, e inoltre il sistema di comando è da buttare perché il cursore è pilotato tramite i tasti numerici (che sono messi in fila) in modo che premendoli tutti in sequenza esso si muova compiendo un giro in senso orario. Tutto questo penalizza fortemente anche l'editor delle battaglie, che vi farà venir voglia di un volo liberatore giù dalla finestra. A buon intenditor...

COMMENTO

Battaglie di Napoleone, eh? Pfui! La simulazione è così dettagliata nella ricostruzione delle battaglie che anche il programma sembra sia stato scritto in quell'epoca. Non voglio parlare, poi, della sua lentezza perché rivaleggia con quella delle stelle fisse e preferisco non fare commenti circa il ridicolo sistema di comando del cursore. Su grafica e sonoro è meglio sorvolare perché in fondo nessuno si aspetta che in un gioco simile siano superlativi, ma aspettatevi ugualmente roba di serie P (Pattume). In verità io non ho mai visto prima un simile concentrato di grandi pregi e grandi difetti. Il guaio è che i difetti (e-

strema lentezza) annullano completamente i pregi (eccellente simulazione) e così l'unico consiglio che posso darvi è di rubare la bomba a neutroni del vostro vicino e usarla contro il primo negozio che oserà esporre questo programmaccio.

PRESENTAZIONE 77%
Due manuali completissimi, caricamenti così così e schermate iniziali pietose.

GRAFICA 41%
Scarnificata, schematica, essenziale e sfarfallante.

SONORO 23%
Tipico di questi simulatori, ma è un insulto mortale al SID.

APPETIBILITA' 35%
Molto lento e altrettanto ingiocabile.

LONGEVITA' 12%
Vi verrà voglia di premere solo due tasti: uno qualunque e poi il reset.

GLOBALE 27%
Cataclismico. Uno spreco totale di idee interessanti nonché una sagra di non-programmazione selvaggia.

A Bit Of Fantasy

ULTIMA V

Un chiarimento

Un gran numero di lettori ci scrive o telefona per chiedere in maniera più o meno civile le motivazioni della nostra recensione negativa ad Ultima V: abbiamo chiesto al nostro Ed, che si è occupato della recensione, di spiegare una volta per tutte le ragioni di quei voti così bassi.

Sembra che la mia recensione di Ultima V abbia scatenato un bel putiferio fra voi appassionati di giochi di ruolo: quasi ogni giorno arrivano lettere e telefonate indignate o quantomeno stupite di gente che chiede maggiori delucidazioni riguardo la apocalittica pagella che ho appioppato al gioco, da cui non solo tutti (me compreso) si aspettavano una Medaglia d'Oro, ma che ha anche ottenuto voti altissimi su diverse riviste straniere.
E' logico che dia una spiegazione a questo mio comportamento distruttivo, e queste pagine sono il luogo più adatto per farlo.
Tanto per cominciare, penso che sia importantissimo spiegare che non tutte le riviste hanno recensito la stessa versione del gioco: molti redattori stranieri hanno avuto in visione le versioni PC IBM od Apple di questo programma, mentre noi abbiamo ricevuto in prova solamente la versione per Commodore 64. Purtroppo, questa conversione del gioco è stata affidata ad un team esterno alla Origin, e la loro scarsa esperienza in campo di RPG si è fatta sentire piuttosto pesantemente.
Come ho avuto modo di dire anche in altre e più seriose sedi, la responsabilità della pessima qualità del gioco è da attribuire solamente al convertitore, che si cela sotto la bieca sigla di Dr. Cat: il concetto di gioco e le sue numerose possibilità - così come erano state concepite originariamente da Lord British - sono infatti prossimi alla perfezione, ma nella conversione perdono tutto.
Proviamo a fare qualche esempio: siamo in combattimento contro dei mostriciattoli di basso livello e, come specificato nelle istruzioni (di L. British), decidiamo di selezionare un personaggio specifico del gruppo. I mostri ci attaccano, ma in questa occasione sferrano ben 32 attacchi prima che il nostro personaggio (gli altri sono giustamente disabilitati) possa fare una minima mossa. Sfido chiunque a sopravvivere ad una simile situazione per più di un turno.
Chiedere l'inventario relativo ad un personaggio è cosa piuttosto semplice, ma il bello arriva quando si scoprono sottosezioni dell'inventario che presentano strani simboli che non vengono spiegati nelle istruzioni: ammetto che non è molto difficile dedurre che si tratta di pozioni, pergamene ed oggetti speciali, ma se qualcuno si fosse preoccupato di spiegarci la loro funzione ed il modo di giungere a questo schermo sulle istruzioni forse non sarebbe stato poi tanto male.
Sempre in tema di "presentazione", posso giurare che su tutti e quattro i computer su cui ho provato il gioco ci sono stati dei problemi di caricamento, e questo con due copie diverse del gioco!
Vogliamo parlare di sonoro? Forse non è il caso, anche perché lo possono ascoltare solo i possessori di C-128, che - senza offesa - non sono poi molti: ma vi sembra normale privare il 98% degli acquirenti di un elemento tanto importante quanto la musica? In Ultima IV avevano fatto miracoli per infilare quanti più dati possibile in un unico caricamento, e NON POSSO CREDERE, nemmeno se me lo fate vedere personalmente, che in tre anni non sia stato possibile trovare il modo di conciliare grafica, sonoro ed interazione in un gioco, in special modo se il programma si estende su otto facciate, che sono uno spazio terribilmente grande!
Potrei continuare per pagine e pagine portando esempi come i mostri potentissimi che attaccano il gruppo sin dall'inizio senza lasciare possibilità di scampo, o le numerose discrepanze fra il manuale ed il gioco reale, o la facilità con cui si rimane imprigionati in luoghi biechissimi al calar del sole, ma penso che sia meglio calare un velo pietoso su questi aspetti del gioco.
Chi fra voi è abbastanza fortunato da potersi procurare una versione di Ultima V che NON giri su 64/128, potrà invece apprezzare la fantastica atmosfera creata dal gioco, la sua facilità di utilizzo, il piacere di imbarcarsi in una avventura di proporzioni realmente epiche che tiene impegnati per mesi e mesi, proprio come era nelle intenzioni di Lord British.
Per tutti gli altri rimane un Ultima V mutilato, sconvolto, mal convertito, orrendo: una schifezza di epiche proporzioni. Peccato.

Ed.

MOTOR MASSACRE

GREMLIN, C64

In un lontano futuro, a seguito di guerre nucleari e chimiche, sono scomparse tutte le città dalla faccia della terra. Ne è rimasta solo una, dove si è rifugiata tutta la gente pacifica. Infatti fuori dalla città vivono orde di mutanti agli ordini del dottor A.Noid che si serve di una droga speciale, lo Slu, per tenerli in pugno. Questo Slu trasforma le persone in una specie di zombi mutanti che ora infestano tutti i palazzi del Mondo Esterno. Sulla testa del Dr. A.Noid è stata posta una considerevole taglia e tu hai deciso di andare a scovarlo sul tuo fido veicolo ATV. Nell'ATV prende posto anche una macchina più piccola, la Ram-Car (macchina ariete). Con l'ATV puoi vagare per le città del dottore facendo attenzione ai vari pazzi al volante e alle postazioni di fuoco sui bordi della strada e se le auto nemiche vi danno fastidio potrete sempre ridurle a un'ammasso di lamiere fumanti con l'aiuto del vostro caro cannoncino. In giro ogni tanto si potranno trovare anche stazioni di rifornimento in cui, oltre a fare il pieno, potrete riparare la macchina e acquistare vari tipi di armi quali missili a ricerca, un simpatico UZI e così via. Sulla strada troverete anche edifici in cui potrete entrare senza bisogno di pulirsi i piedi e suonare il campanello (che rude!). A questo punto l'azione cambia e mostra il vostro personaggio visto dall'alto che si aggira nei meandri del palazzo alla ricerca di soldi per comprare nuove armi e riparare l'ATV, proiettili per la 38 special (e per altre armi) o il pass per l'arena, fondamentale per passare il quadro. Nei palazzi però circolano i già citati zombi che drenano l'energia del vostro personaggio al minimo tocco ma che potrete spiaccicare con un colpo di pistola (molto meglio l'UZI, pero!). Una volta trovato il pass si ritorna all'ATV e ci si dirige (a caso) verso l'arena. Arrivati là dovrete affrontare una gara di sfasciacarrozze a bordo del vostro Ram-Car. Superata anche questa prova, vi potrete dirigere verso una nuova e più difficile città fino ad arrivare al confronto con il dottor A.Noid in persona.

M.E

VERSIONE DISCO

Hummmmm... Questo gioco mi ricorda un tantino un clone di Technocop (su, CRM, non fare così! Fai il bravo... Ecco, così, a cuccia) solo che è visto dall'alto e ha un caricamento più veloce (ATTENZIONE! La versione cassetta è una c**a pazzesca con un caricamento pari a una probabile versione di STARGLIDER II su VIC-20, come dice B.D.B.). La realizzazione poi non è il massimo della vita, infatti lo scroll è una cosa abominevole e gli sprite non sono certo da oscar. Per una qualche ragione poi i programmatori hanno deciso di applicare l'inverso della "Regola di PacMania per lo scroll multidirezionale" in base alla quale "uno sprite che si muove orizzontalmente viaggia a una velocità superiore rispetto a uno che viaggia in verticale.". Per chi non avesse ancora capito, spiego: l'ATV quando va in orizzontale corre decentemente, ma quando va in verticale rallenta paurosamente. Ho alcuni dubbi sulla longevità, nonostante tutto lo ho trovato divertente soprattutto nella fase dello sfasciacarrozze (dove può vantare uno scroll peggiore del solito) e nella fase "a piedi" dove si possono spiaccicare zombi a volontà. Provatelo prima di comprarlo.**

VERSIONE CASSETTA

La versione su cassetta è da sconsigliare totalmente in quanto incorpora un multiload eterno e orripilante.

TANTO PER COMINCIARE
Avete presente la scena di Balle Spaziali in cui viene rivelata la combinazione dello scudo d'aria? "(Re di Druidia) La combinazione è... Uno! Due! Tre! Quattro! Cinque! (Casco Nero) Uno due tre quattro cinque? Ma è la combinazione che uno scemo userebbe per la propria valigia!". Per le password di M.M. hanno usato lo stesso sistema (le trovate sia nella recensione sia nelle istruzioni)!

Motor Massacre ha un bel concept, delle belle istruzioni in italiano e possiede una grande atmosfera: se avete la pazienza di leggere lo scenario prima di cominciare a giocare, vi sembrerà davvero di essere un motivatissimo giustiziere delle strade future. Nonostante questo, il gioco ha un problema di ordine tecnico non indifferente: la realizzazione di entrambe le versioni (cassetta e disco) è piuttosto lenta, tanto da rendere quasi ingiocabili le sequenze "appiedate", che oltretutto hanno anche una definizione grafica tendente al patetico. Per il resto, l'accompagnamento sonoro è adeguato alla situazione con effetti scarni in una città silente (uhm... mica male, questa!) ed il rumore ossessionante dei nostri passi sui pavimenti metallici degli edifici popolati da mutanti. Immagino che sia meglio consigliarvi di fare una lunga prova del gioco la prossima volta che passate dal vostro softwaraio (che è il propietario del softwarificio, come tutti sanno), perché se troverete sopportabile la velocità dell'azione potreste trovare in Motor Massacre un programmino abbastanza simpatico da impegnarvi un bel po' di giornate.

PRESENTAZIONE 69%
Caricamento ultrarapido, sistema di password (idiote) ma niente pausa.
GRAFICA 58%
Sprite grezzi e scroll PENOSO.
SONORO 61%
Una musichetta carina e effetti nella norma (il passo del protagonista però è esagerato!).
APPETIBILITA' 71%
Spiaccicare zombi è simpatico, ma...
LONGEVITA' 61%
...a lungo andare vi stuferete.
GLOBALE 62%
Non molto vario, ma può piacere agli amanti dell'Ultraviolenza.

L'ECO DELLA REDAZIONE

(dopo l'ora di chiusura)

Messa sotto pressione la Redazione di *Zzap!* confessa:

"Era tutta una FINTA..."

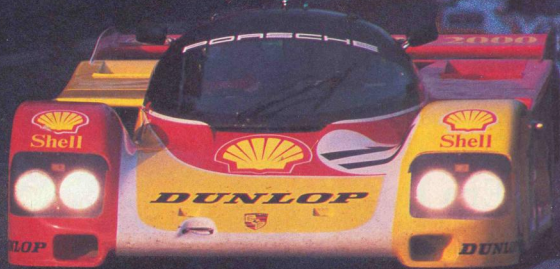
Vergognosamente rivelato il macabro 'pesce d'Aprile' del Numero 33

Finalmente le disperate richieste di informazioni di centinaia di lettori avranno una risposta — seppur negativa. La promettente recensione/anteprima del numero scorso si è rivelata niente altro che un malefico 'pesce d'Aprile' architettato dalla non meno malefica redazione di Zzap! al completo. Persino gli importatori avevano data quasi per scontata la pubblicazione del seguito di quel best-seller dei videogame che è Zak MacKracken And The Alien Mindbenders, telefonando agli uffici di Zzap! per avere maggiori delucidazioni a proposito. Difatti è da qualche settimana che si è resa disponibile in Italia la versione IN ITALIANO di tale gioco, per cui era apparsa incredibilmente prematura la produzione di un seguito ancora più spettacolare.

Naturalmente le bugie hanno le gambe corte (come la sedia del Direttore Esecutivo, visto il peso...), e dopo pressanti interrogatori per carpire una pur minima notizia aggiuntiva che completasse il promettente quadro offerto dalla recensione, i membri della redazione hanno ceduto, confessando l'ignobile scherzo.

"Ci era piaciuto così tanto il primo Zak, che non abbiamo resistito alla tentazione di 'inventare' un seguito ancora più bello, trascorrendo il nostro (esiguo) tempo libero a progettarne la struttura grafica, sonora e digitale — anche se a puro livello immaginativo." — ha ammesso uno dei redattori, che per non farsi riconoscere durante l'intervista si è camuffato con occhiali, naso e baffi finti (il tutto sopra una maschera nera... uhmmm...).

"Certo è che nessuno dei redattori può permettersi una vacanza negli USA: Zzap! è Zzap!, mica il New York Times (ma va'!). Comunque nessuno ci dice che alla Lucasfilm non stiano già preparando un vero 'The Mindbenders Are Back'... NO! FERMI! Stavo scherzando... adesso non ricominciate a telefonare." — è stata la conclusione del redattore, che durante la lunga intervista (che vanitosi, 'sti redattori!) ha tenuto a precisare che "è inutile bersagliare di telefonate la redazione, visto che tutte le notizie vengono tempestivamente riportate sul numero in preparazione non appena vengono ricevute".

Questa vicenda ci ha insegnato una cosa, in fondo: la redazione italiana, quando vuole, sa essere molto più originale di quella originale (inglese)...

WEC
LE MANS
24
PORSCHE
Shell
Shell
DUNLOP
Nessun'altra gara mette alla prova i nervi e la resistenza fisica di un pilota con la 24 ore di Le Mans. WEC LE MANS non è solo un gioco - è l'ultima esperienza in fatto di guida.
Imagine
...the name of the game
PRESTO DISPONIBILE PER VARI FORMATI.
(istruzioni in italiano)
Distribuito in Italia da:LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

ZZAP! TOP TEN

I PRIMI 10

1	**LAST NINJA II** (1) ↔	*System 3*
2	**BUBBLE BOBBLE** (2) ↔	*Firebird*
3	**BARBARIAN II** (7) ▲	*Palace*
4	**SALAMANDER** (5) ▲	*Imagine*
5	**MICROSOCCER** (3) ▼	*Microprose*
6	**HAWKEYE** (4) ▼	*Thalamus*
7	**IMP.MISSION II** (NE)	*Epyx*
8	**PAC-LAND** (NE)	*Grandslam*
9	**EMLYN HUGHES** (NE)	*Audiogenic*
10	**R-TYPE** (6) ▼	*El. Dreams*

IL TAGLIANDO QUI SOTTO
E' QUELLO CHE PORTERA'
LA VOSTRA OPINIONE SU ZZAP!
... E' LA VOSTRA OCCASIONE PE
GRIDARE AL MONDO (BEH, O ALMENO AD UNA
PARTE DI ESSO) QUALI SONO — SECONDO VOI — I
MIGLIORI GIOCHI DEL MOMENTO...
COSA STATE ASPETTANDO? RITAGLIATELO
(oppure fatene una fotocopia),
COMPILATELO E SPEDITELO A:

Zzap! HIT PARADE
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

NOME. STEFANO PERACCHI
INDIRIZZO. VIA SAGUNTO 5

SECONDO ME, I MIGLIORI DIECI GIOCHI SONO:

1 : ZAK Mc.KRACKEN II
2 : " " " I
3 : BATMAN-THE CAPED CRUSADER
4 : MICROSOCCER
5 : BUBBLE BOBBLE
6 : EMLYN HUGHES
7 : BALL BLASTA
8 :
9 : BARBARIAN II
10 : FOOTBALL MANAGER II

IL MIO COMPUTER E' (marca e modello):

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:

Zzap! HIT PARADE
Casella Postale 853
20101 MILANO

ARCADE MUSCLE

US GOLD

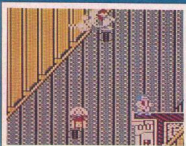
Non c'è mese senza compilation, e quella di questo mese rispecchia perfettamente questo strano Maggio, in cui i giochi sono pochi ma di qualità estremamente varia.

STREET FIGHTER

Questa conversione di uno dei più innovativi coin op dell'anno scorso è stata per il 64 un colossale fallimento, che ha indotto la US Gold a far produrre persino due versioni del gioco, nella speranza che la seconda fosse migliore della prima. Quella compresa nella compilation è effettivamente questa seconda versione, ma ciò non toglie che i giganteschi sprite del coin op siano stati compressi in maniera da toglier loro ogni spettacolarità. Eccettuato questo particolare, Street Fighter è un normale picchiaduro basato su una strana arte marziale ultraviolenta che potrebbe farvi passare qualche ora divertendovi.

BIONIC COMMANDO

Magnifica conversione del coin op, questo gioco vede il protagonista nei panni di un soldato del futuro dotato di un braccio estensibile che può essere usato a mò di liana di Tarzan, per spenzolarsi fra i livelli infestati di nemici ed arrampicarsi. L'azione è coinvolgentissima e le musiche sono quanto di meglio possa offrire il 64, e questa compilation offre un'ottima possibilità di portarsi a casa un grande classico che da solo vale più del prezzo dell'intera compilation.

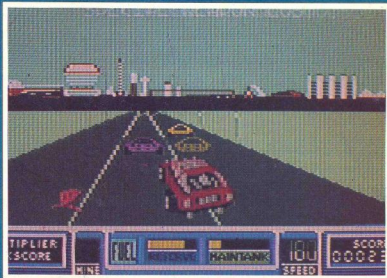
ROAD BLASTERS

Il coin op della Atari era di per sé poco spettacolare, e la versione per home computer è purtroppo di gran lunga peggiore dell'originale. Una macchina armata di cannone corre su di una lunga strada costeggiata da postazioni lanciamissili ed infestata da pazzi omicidi, ed il suo scopo è di riuscire ad arrivare al termine di ogni livello con abbastanza benzina nel serbatoio e possibilmente tutta di un pezzo. Un aereo che passa di tanto in tanto sulla strada sgancia moduli aggiuntivi che migliorano le nostre possibilità, ma nessun modulo può salvare questa orrenda conversione.

1943

Dopo il grande successo della

conversione di 1942, era presumibile che questa versione potenziata andasse ai primi posti nelle classifiche delle vendite, ma purtroppo è afflitta da problemi di caricamento e da una azione patetica. Qui in redazione lo abbiamo finito alla prima partita, e non abbiamo nemmeno avuto bisogno di usare una sola volta la capriola disponibile ai nostri aerei. Evitatelo.

SIDE ARMS

Il coin op aveva una grafica esaltante, bonus nascosti e la possibilità di agganciare i due droidi protagonisti a formare una unica arma ultrapotente. Nella versione home sono rimaste le ultime due caratteristiche, ma la grafica è scesa a livelli di squallore indicibili, ed i colossali mostri di fine livello sono stati trasformati in semplici circoletti luminosi. I droidi volano attraverso uno scenario a scrolling orizzontale, ma chi vuole un altro shoot'em up dalla grafica edilizia?

Conclusioni: Se siete dei collezionisti di conversioni **Arcade & Muscle** ***è quel che fa per voi, ma badate bene che l'unico titolo veramente valido in essa contenuto è Bionic Commando.***

Globale: 70%

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers. L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine.
Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale!
SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.
Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.
SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle migliori case tra cui: Cinemaware, EA, Firebird, Rainbird, SSI, Sublogic.

UNA MONTAGNA DI GIOCHI!

Non cercare oltre: solo SoftMail ti mette a completa disposizione un catalogo ricco di moltissimi titoli, dai classici senza tempo alle novità dell'ultima ora. Ecco il motivo per cui sempre più lettori di Zzap! preferiscono acquistare da SoftMail.

A grande richiesta, procede senza respiro la stagione dei grandi affari: l'aggiornamento SoftMail #15, che trovi assieme alla merce ordinata, riserva sorprese veramente sensazionali! Cosa aspetti? Non farti sfuggire questa occasione unica: ordina subito e sei immediatamente un cliente privilegiato!

ACCESSORI

Final cartdrige III	110.000
Joy. Navigator	39.000
Joy. Slik stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Coprimouse	20.000
Portamouse	12.500
Tappetino mouse	22.500
Slimline C64	49.000

LIBRI/HINTS & TIPS

Bard's tale I	22.500
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Deathlord	19.000
Elite	18.000
Graphic adv.creator	7.500
Mars saga	19.000
Might & Magic	25.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Sierra on Line: vari	telef.
Ultima V	22.500
Wasteland	16.500

AMIGA

Afterburner	49.000
Barbarian II	39.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Crazy cars II	29.000
Denaris	25.000
Dragon's lair (1mb)	75.000
F16 Falcon	59.000
Football director II	49.000
Fusion	49.000
K.Daglish soccer b.	49.000
Kristal	59.000
Last duel	25.000
R-type	49.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Super Hang-On	49.000
Space harrier	29.000
Tiger road	25.000
Tracksuit manager	49.000
Winter edition	25.000

CBM 64/128 CASS.

Ace 2088	18.000
After burner	18.000
Arcade muscle	18.000
Barbarian II	18.000
Batman	18.000
Blasteroids	18.000
Dark side	18.000
Defender ... crown	12.000
Denaris	15.000
Double dragon	18.000
Dragon ninja	15.000
Driller	25.000
Dynamic duo	15.000
Exploding fist+	15.000
Fast break	22.000
G.Lineker hotshot	15.000
Grand Prix Circuit	22.000
HKM	15.000
Internat. speedway	5.000
Italy 90 soccer	18.000
Last Ninja II	25.000
Last duel	15.000
Led storm	15.000
Microprose soccer	39.000
Munsters	18.000
Peter pack rat	5.000
Rack'em	22.000
R-Type	18.000
Rambo III	15.000
Real ghostbusters	18.000
Renegade III	15.000
Robocop	18.000
Run the gauntlet	15.000
S.E.U.C.K.	25.000
Serve & volley	22.000
Shoot out	22.000
Sport's world '88	18.000
Street sport Soccer	15.000
Stuntbike simul.	5.000
Superman man of...	18.000
Star Trek	telef.
Taito coin op hits	18.000
Tecnocop	18.000
The deep	15.000
The in crowd	29.000
Thunder blade	15.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Tracksuit manager	22.000
Wec Les Mans	18.000
Winter edition	15.000

CBM 64/128 DISCO

Adv.dungeon&dragons	*tel.*
Barbarian II	25.000
Battles of Napoleon	59.000
Deathlord	35.000
Def con 5	29.000
Defender ... crown	15.000
Denaris	15.000
Double dragon	25.000
Dragon ninja	18.000
Driller	29.000
Dynamic duo	18.000
Exploding fist+	18.000
F14 Tomcat	29.000
Fast break	29.000
Ferrari F1	telef.
Fish	29.000
G.Lineker hotshot	15.000
Grand prix circuit	29.000
Italy 90 soccer	25.000
Led storm	15.000
Legend blacksilver	18.000
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Microprose soccer	49.000
Neuromancer	39.000
Night rider	21.000
One on one II	29.000
Operation wolf	18.000
Powerplay hockey	29.000
President is missing	29.000
Project firestart	telef.
R-Type	25.000
Rambo III	15.000
Real ghostbusters	25.000
Renegade III	18.000
Robocop	21.000
Rocket Ranger	39.000
Roger Rabbit	telef.
Rune the gauntlet	18.000
S.E.U.C.K.	35.000
Serve & volley	29.000
Scenery FSII nuovi	telef.
Star Trek	telef.
T.K.O.	29.000
TAITO coin-op	39.000
The bard's tale III	35.000
The in crowd	39.000
Thunderblade	15.000
Total eclipse (ITA)	20.000
Typhoon of steel	59.000
Ultima V	49.000
War in middle heart	25.000
Wasteland	39.000
Wec Les Mans	21.000
WWF Wrestling	telef.
Zak McCracken	telef.

AMSTRAD 464 CASS.

Aliens	5.000
Airwolf	5.000
Arcade muscle	18.000
ATV simulator	5.000
Batman	18.000
Dragon ninja	18.000
Driller	25.000
Dynamic duo	15.000
G.Lineker hotshot	18.000
Grand prix simulator	5.000
Last duel	15.000
Led storm	18.000
Mad flunky	5.000
Match day II	18.000
Olympic challenge	18.000
Pacmania	18.000
R-type	18.000
Robocop	18.000
Run the gauntlet	15.000
Samurai warrior	18.000
Savage	18.000
Shadow skimmer	5.000
Super hero	5.000
The in crowd	29.000
Tiger road	18.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Versioni su disco	*telef.*

MS-DOS 5"

Adv.dungeon&dragons	*tel.*
Abrams battle tank	59.000
Grand Prix Circuit	59.000
Legend of sword	45.000
Probeach volleyball	49.000
Roger Rabbit 3&5	69.000
War in middle heart	59.000
688 attack sub 3&5	69.000
Versioni su 3"	*telef.*

ATARI ST

Barbarian II	39.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Driller (italiano)	49.000
F16 combat pilot	59.000
F16 Falcon	59.000
Fusion	49.000
King Quest IV	69.000
Leisure suit Larry II	59.000
Pac land	29.000
R-type	39.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
STAC (UK)	49.000
The deep	29.000
Winter edition	29.000
War in middle heart	49.000
Zak McKracken	59.000

SPECTRUM 48K CASS.

Arcade muscle	18.000
Barbarian II	18.000
Dragon ninja	18.000
E.Huges soccer	18.000
Exploding fist+	15.000
Last duel	15.000
Operation wolf	18.000
Pasteman Pat	5.000
Peter pack rat	5.000
PHM pegasus	22.000
Rambo III	18.000
Renegade III	15.000
R-type	18.000
Rex	18.000
Robocop	18.000
Run the gauntlet	15.000
Shoot out	18.000
Skate or die	18.000
The deep	18.000
The in crowd	29.000
Thunderblade	18.000
Total eclipse (ita)	15.000
War in middle earth	18.000

EXTRA
VIENI a trovarci: in Via Napoleona 16 a Como c'è il più grande assortimento di software **ORIGINALE** per il tuo computer!!

EXTRA
VUOI ricevere il nostro bellissimo catalogo **GRATUITO** tutto a colori? Telefona **SUBITO** allo (031) **30.01.74**

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
Z		Spese di spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero ______ scad. ______

Cognome e nome ______
Indirizzo ______ Nr. ______
CAP ______ Città ______ Prov. ______ Tel. ______

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______

Un'idea chiamata...

GEOS

MESSAGGIO IMPORTANTE PER I VIDEOGIOCATORI INTELLIGENTI (gli altri cambino pure pagina...)

Questo articolo/recensione è il frutto di una scommessa stipulata qui in Redazione tra me e altri recensori.
Quando mi è stato proposto di recensire il GEOS, la mia reazione è stata semplicemente una risata che è durata circa 5 minuti (Esagerato! DE).
— "Come è possibile arrivare a recensire su ZZAP! un "mattone" come questo? Quanti lettori sopravviveranno? Quante lettere minatorie ci arriveranno?"
— "OK, ci penso io, vediamo come reagiranno i lettori, vediamo se sopravviveranno ad una recensione "quasi-tecnica" sulla loro rivista "giocosa" per eccellenza!
Io NON penso che tutti i sessantaquattristi siano stupidi come dite voi, le loro conoscenze vanno oltre il semplice digitare LOAD e RUN. Magari a qualcuno potrà anche interessare una cosa come questa...
Probabilmente preferiscono vedere la recensione di un software gestionale di buona qualità piuttosto che la recensione di qualche altro gioco-schifezza (o del diario di Walker; DE) come sono abituati a vedere da un po' di tempo a questa parte."
Questo è quello che urlai agli altri rimasti impassibili, quindi...
Sessantaquattristi d'Italia, fate vedere che siete perlomeno INTELLIGENTI, non fatemi perdere la scommessa, e, cosa più importante, non fate questa brutta figura: scrivete o telefonate alla Redazione per esporre il vostro parere a proposito!
(Quante storie per farsi pubblicare un articolo... DE)

INTRODUZIONE ALLA "FILOSOFIA" GEOS

Bene! Se siete arrivati fin qua, vuol dire che almeno a voi interessa: mi fa piacere che ci sia qualcuno più furbo degli altri!
Innanzitutto, prima di cominciare a descrivere nel dettaglio i vari package GEOS che verranno recensiti questo mese: GEOS V1.3, GEOWRITE WORKSHOP e International FONT PACK, conviene spiegare nella maniera più semplice possibile le caratteristiche basilari che mettono il GEOS al di sopra di molti altri programmi gestionali "simili".

GEOS sta per Graphic Environment Operating Sytems (Sistema Operativo in Ambiente Grafico), e a prima vista può sembrare "semplicemente" un clone del Workbench dell'Amiga o meglio, dell'Intuition.
Infatti il sistema di comando si basa sul concetto finestre-icone-menu-puntatore progettato e realizzato dalla Xerox a Palo Alto in California e successivamente reso più popolare dalla Apple con i propi computer della serie Lisa e Macintosh.
I progettisti dell'Amiga, hanno letteralmente "scopiazzato" questo sistema e l'hanno chiamato appunto INTUITION, a causa del sistema di controllo particolarmente "intuitivo". Questo sistema permette di eseguire tutte le operazioni che si vogliono semplicemente muovendo un puntatore (a forma di freccia) sullo schermo e "clickando" (premendo il tasto di selezione) sull'icona rappresentante l'azione desiderata. Praticamente con questo sistema, si "abolisce" l'uso complicato della tastiera, se non in casi particolari.
A prima vista può sembrare un concetto difficile, ma una volta presa confidenza con il tutto, ci si rende conto della estrema semplicità con cui anche un non-esperto può accedere ad un programma che utilizzi questo metodo di comunicazione.
Questo è quello che si intende per "interfaccia macchina-utente", la possibilità di compiere azioni anche molto complesse con il semplice movimento di una freccia sullo schermo!
Sul C64, tutto ciò è stato implementato dalla Berkeley Softworks con l'evidente impegno di offrire alla larga schiera di possessori di questo computer la possibilità di adeguarsi ad uno standard sempre più diffuso. Il GEOS, una volta installato in memoria, si sostituisce all'orignale sistema operativo (quello che si ha all'accensione del computer), e permette di ottenere, con il metodo sopra descritto, tutte le azioni che altrimenti avrebbero richiesto lunghe "frasi" in linguaggio BASIC. Con il GEOS tutto è reso più facile, dal caricamento di un programma, al cambiamento del nome al disco.
Una volta realizzato un così potente strumento, la Berkeley Softworks ha avuto il dovere di sviluppare programmi che "girassero" sotto questo ambiente:

da qui sono nati i vari package GEOS, dalla versione V1.1 (del 1986) alla più recente V1.3, con le rispettive applicazioni.
A causa di ripetuti accessi al supporto magnetico, è possibile realizzare un sistema operativo solo sull'unità a disco, quindi gli utenti del Datassette farebbero bene ad evolversi ed acquistare finalmente un disk drive, magari compatibile.

GEOS V1.3

Questo package appartiene alla categoria dei Sistemi Operativi. E diviso in tre sezioni: utility, accessori della scrivania e accessori di sistema. Insieme compongono uno dei più potenti pacchetti applicativi mai scritti per il C64 nella sua (pur lunga) carriera.

Le Utility

Probabilmente la più importante delle utility è il DeskTop, il cuore di tutto il sistema. E grazie a questa utility se riusciamo ad ottenere tutte le operazioni desiderate semplicemente muovendo un puntatore, ed è compito suo tutta la supervisione degli altri programmi presenti sul disco.
Una delle altre utility presenti in GEOS V1.3 è il GeoWrite, un potentissimo e versatile word processor, utile per memorizzare e/o stampare dati. Questo word processor ha il pregio di essere incredibilmente immediato da usare, pur mantenendo le migliori caratteristiche che solitamente sono prerogativa del solo software ad alto costo. Le opzioni implementate in questo programma non lo fanno sfigurare nemmeno di fronte ai migliori prodotti attualmente presenti in commercio; offre la possibilità di cambiare il font (il set di caratteri), cambiarne poi la grandezza e lo stile; c'è persino la possibilità di "tagliare e memorizzare" una parte di documento per usi futuri.
Un altro importantissimo programma presente sui due dischi che compongono il GEOS, è il GeoWrite, un potentissimo programma di grafica. A prima vista potrebbe sembrare il programma principale di tutto il package, con tutto il resto del software che gli fa da "contorno", e infatti ancora una volta ci troviamo davanti un software dalle altissime prestazioni e di altissima qualità. Non solo permette l'uso di tutti i 16 colori sulla pagina grafica, ma dispone di alcune opzioni veramente invidiabili. Al solito, un aspetto più che professionale conferisce al GeoPaint la qualità che lo contraddistingue, rendendolo un programma che varrebbe il prezzo di tutto quanto anche se venduto singolarmente.
Anche in questa utility è presente la possibilità di memorizzare una porzione di schermo per poterla poi utilizzare persino in GeoWrite. Non solo, ma c'è la possibilità di inserire del testo con tutte le opzioni tra le più utili prese direttamente dal GeoWrite stesso.
Ultima delle "grandi" utility di questo package è il programma di Backup, un "programma "esterno" che permette di creare delle copie di sicurezza del proprio software originale, anche perché NON si devono utilizzare i dischi presenti nella confezione per i propri usi.

Gli Accessori della Scrivania

Sotto il termine "accessori della scrivania", si intendono tutti quei mini-programmi che possono venire caricati ed utilizzati mentre si usa una delle "grandi" utility. Gli accessori sono: il Notepad, un block notes che permette di memorizzare fino a 127 pagine di dati importanti; l'orologio/sveglia; la calcolatrice, che permette dei calcoli basilari mentre è in esecuzione il GeoWrite (ad esempio); gli album di fotografie e di testi, utili per memorizzare parti di documenti e grafici, e il gestore delle preferenze, tramite il quale potete decidere la forma, il colore e la velocità del puntatore, il colore dello schermo, ed altre cose.

Gli Accessori di Sistema

Infine, l'ultima categoria è quella degli accessori di sistema. Questi sono in genere dei micro-file che servono al sostentamento del DeskTop. Questi sono i vari driver di input: joystick, mouse, lightpen o koalapad; i driver di output: le stampanti per poter utilizzare il GEOS anche se non avete una stampante Commodore; i Font e il DiskTurbo, che permette di caricare tutto il software 7 volte più velocemente del solito.
E con questo, si è concluso il nostro excursus attraverso i vari programmi che compongono il GEOS V1.3, comunque non è ancora finita (per questo mese), perché oltre ai sistemi operativi, in commercio sono presenti degli altri pacchetti applicativi "Geos Compatibili" come il...

GEOWRITE WORKSHOP

Appartenente ad una categoria totalmente differente, il GeoWrite Workshop, è uno dei package che necessitano la presenza in memoria del Geos V1.2 o le sue versioni successive. Molte volte questo genere di package contiene delle versioni migliorate di programmi già esistenti, ma a volte contiene una "raccolta" di utility specifiche per un certo uso, come in questo caso!
Questa è la volta della stampa di testi, e per questo motivo, sui due dischi presenti nella confezione, sono presenti delle utility "dedicate" allo scopo.
Come era prevedibile, questo disco Geos è organizzato allo stesso modo degli altri: vi sono le "grandi" utility, gli accessori della scrivania e quelli di sistema.

Le Utility

In questo stupefacente package, troviamo come al solito il DeskTop, che si rende necessario per sopperire alla mancanza del sistema operativo. Il DeskTop (versione V1.3) svolge le stesse funzioni come nel Geos "sistema operativo" e permette di tornare direttamente all'intuition dopo aver finito di usare una delle utility.
Come prevedibile, è presente un word processor, e quale meglio del GeoWrite poteva venire utilizzato da un package Geos?
Ovviamente si tratta di una versione ultra-recente (per la precisione la V2.1) che surclassa decisamente tutte le precedenti, proponendo tutta una serie di opzioni di editing che farebbero vergognare persino un Macintosh! (Adesso non esageriamo; DE)
Tutte le opzioni delle versioni precedenti sono state ulteriormente migliorate, eliminando ogni minima ombra di bug, e implementandone alcune nuove per offrire alla sempre più esigente utenza Geos, IL MEGLIO che si possa deside-

rare in fatto di word processing su un C64.
Le opzioni più impressionanti riguardano la formattazione del testo e consistono principalmente nella formattazione individuale di ciascun paragrafo, giustificazione del testo a destra, sinistra o al centro, spaziatura singola, da un mezzo e doppia, uso degli apici e dei pendici, stampa parziale di un documento, possibilità di intestazioni e note a piè pagina, e altre non meno importanti "features".
Un'altra importante utility di questo (già fenomenale) package è GeoMerge. Tramite questo programma, potete risolvere tutti i problemi inerenti la scrittura della propria corrispondenza, infatti tramite appropriate opzioni è possibile ottenere il formato di una lettera standard e inserirne successivamente il testo, evitando impaginazioni mal riuscite e di cattivo gusto.
Con GeoMerge, potete aumentare la vostra efficienza e produttività incrementando l'effetto professionale dei vostri testi.
Altra fondamentale utility di questo package è senza dubbio Text Grabber, che già dal nome lascia immaginare a cosa possa servire. Infatti, mediante questo programma è possibile prelevare dei testi scritti con dei word processor diversi dal GeoWrite e convertirli in formato Geos-compatibile. In questo modo, potrete usufruire di tutte le nuove opzioni di GeoWrite V2.1 su dei testi scritti mediante word processor più "poveri" e dare nuova vita ad antichi manoscritti.
Con questa nuova utility diventa veramente illimitata la potenza di word processing del Geos!

Gli Accessori di Sistema

Ciliegina sulla torta di questo package "storico" è GeoLaser che permette di usare la stampante Apple LaserWriter come dispositivo di output. Questa innovazione porterà la qualità di stampa dei vostri testi a livelli impressionanti; un documento stampato con una stampante laser conferisce al contenuto un aspetto ancora più professionale ed elegante...
Come al solito, vi sono degli altri accessori di sistema quali i font e le nuove stampanti per sopperire a tutte le necessità.
Con questo siamo arrivati alla fine della descrizione di GeoWrite Workshop, un package più che indispensabile se volete ottenere il massimo dal vostro sistema di video-scrittura composto da C64, drive, stampante e Geos. Comunque, per ottenere VERAMENTE il massimo dal Geos, è necessario possedere l'incredibile...

INTERNATIONAL FONTPACK

Ultimo package Geos-compatibile di questo mese è (finalmente!) l'International FONTPACK.
Questa raccolta di font, segue a distanza di qualche tempo l'uscita degli altri FONTPACK, ed è stata dettata dall'esigenza di avere i set di caratteri necessari per scrivere nella propria lingua nativa ai non anglosassoni. Da sempre i Tedeschi, i Francesi e gli Spagnoli, in fase di word processing si sono sempre trovati svantaggiati, infatti non potevano scrivere i particolari caratteri imposti dalla propria lingua. Questo fino a poco tempo fa... ora, l'International FONTPACK ha risolto tutti questi problemi, fornendo al pretenzioso utente, non solo una impressionante serie di font di diversa grandezza per tutti i gusti, ma completando il "lavoro" fornendo un versatile e easy-to-use font editor (creatore di font).

Finalmente tutti i popoli del mondo potranno scrivere dei testi col Geos senza dover ricorrere a "mezzucci" per ovviare alle pecche del proprio word processor o macchina da scrivere. Inoltre, con in font editor, è possibile creare tutti i font che si vogliono, a seconda delle necessità, basta avere fantasia...
Ok, so cosa state pensando, pensate che tutti i programmi di cui vi ho parlato questo mese siano troppo difficili da usare per voi. E invece sbagliate!
Infatti non vi ho ancora parlato della cosa più importante (forse): i...

MANUALI

A dimostrazione della professionalità e serietà della UNICA importatrice italiana ufficiale dei pacchetti Geos: la LEADER DISTRIBUZIONE, ogni confezione di questo genere contiene, udite, udite, la traduzione del manuale in ITALIANO!
Questo è ancora una volta il segno, sempre più evidente ormai, che qualcosa è cambiato nel nostro Paese; BASTA! alla diffusione delle copie "pirata" che al 99% non funzionano perfettamente, Basta! ai programmi (specie se di questo genere) senza istruzioni (in italiano!), che compromettono agli utenti l'uso ai massimi livelli!
Non fatevi sopraffare dal desiderio di "risparmiare" soldi, se volete software di buona qualità, acquistandolo originale lo troverete.
Oltretutto, nelle recensioni che avete appena letto, ho omesso di proposito un benché minimo accenno a come si utilizza il Geos in particolare, così dovrete "forzatamente" acquistarne una copia originale (ma dopotutto l'avreste fatto lo stesso, VERO?)
Tornando ai manuali, come detto prima, in OGNI confezione ne è presente la versione in Italiano, tranne nell'International FONTPACK, perché la "sezione" italiana è compresa nel complesso del manuale.
Un altro appunto va a quei lettori di Zzap! che sono rimasti particolarmente colpiti dall'aver visto queste recensioni. Utilizzare il Geos, è più divertente di quanto possa sembrare, e PUO' diventare una cosa seria: sta a voi decidere come usarlo.

PASSATO ... E FUTURO

Mi raccomando, non pensate che la "famiglia" Geos sia tutta qui! Dall'86 continuano ad apparire in commercio prodotti di questo genere. Alcuni titoli "to look for" sono:
DeskPack, una raccolta di accessori della scrivania;
GeoFile, un database;
GeoCalc, uno spreadsheet;
GeoPublish, un programma di desktop publishing;
GeoSpell, un dizionario;
GeoProgram, un assembler;
... e molti altri.
E appena giunta notizia di un GEOS V2.0 appena pubblicato in America. Ovviamente non possiamo fare altro che aspettare con pazienza che "qualcuno molto in alto" decida di importarlo qui da noi.
Aspettatevi da un momento all'altro recensioni di altri programmi simili: tutto ciò che ci perverrà in Redazione verrà prontamente visionato.

Poche chiacchiere! Questo mese niente prediche (altrimenti perdo il posto) e, senza troppi preamboli, sciroppatevi questa valanga di trucchi italiani e inglesi... sperando che qualcuno almeno funzioni!

FRIGHTMARE
(Cascade/C64)

POKE 21839,44 — per vite infinite
SYS 16384 — voi che dite? servirà per caso a ripartire?

Sangriso Massimo - LA SPEZIA

N.O.M.A.D.
(Ocean/C64)

POKE 4469,76: POKE 4470,124: POKE 4471,17 — per vite infinite
POKE 4217,n — 1<n<255 (numero di vite)
SYS 319 — per ripartire

Pastorino Daniele - IMOLA

GAUNTLET II
(US Gold/C64)

Un listato per ottenere energia infinita da caricare prima del gioco:

```
1000 POKE 53280,.: POKE 53281,.: POKE 646,1
1010 SYS 65371: POKE 1024,2: POKE1025,25: POKE
1026,32: POKE 1027,26
1020 POKE 1028,26: POKE 1029,1: POKE 1030,16:
POKE 1031,33
1030 PRINT: PRINT
1040 FOR A=8448 TO 8512: POKE A,255: NEXT
1050 POKE 53248,100: POKE 53249,100: POKE
53276,1
1060 FOR A=528 TO 591: READ B: POKE A,B: NEXT
1070 SYS 528
1080 DATA 32,44,247,32,108,245,169,27,141
1090 DATA  208,8,169,58,141,209,8,76,16,8
1100 DATA 169,32,141,48,43,169,53,141,49
1110 DATA 43,169,2,141,50,43,76,3,42,238
1120 DATA 38,208,169,155,141,17,208,169
1130 DATA 1,141,21,208,169,132,141,248,7
1140 DATA 238,1,208,169,96,141,231,154,96
```

Pastorino Daniele - IMOLA

CHAMPIONSHIP WRESTLING
(Epyx/C64)

Se il lottatore del computer vi ha messo a terra ed è sopra di voi per "schienarvi", muovete il joystick in su e premete fire ripetutamente il più velocemente possibile. La vostra energia salirà vertiginosamente e scaraventerete il vostro avversario in un angolo del ring.

Pastorino Daniele - IMOLA

(Players/C16-Plus4)

Premendo il tasto "W", passerete di livello in livello senza grossi problemi.

Venturi Gabriele - MODENA

Riusciranno un cacciatore di notizie, due studentesse di Yale ed un filone di pane secco salvare il mondo da una cospirazione exstraterrestre?..
...Non senza il vostro aiuto!
LUCASFILM PRESENTS
ZAK McKRACKEN
AND THE ALIEN MINDBENDERS™
CAN ONE HACK WRITER, TWO ... COEDS, AND A STALE LOAF OF FRENCH BREAD SAVE THE WORLD FROM ... TIC CONSPIRACY? NOT WITHOUT YOUR HELP.
LUCASFILM GAMES
Istruzioni e programma in ITALIANO!!!
Disponibile per C64/128 Disco, AMIGA, PC e compatibili
Affrontare il mistero dei "Piegacervelli". Un umorismo travolgente, che trabocca lo schermo!! * Entusiasmante thriller umoristico prodotto dalla Lucasfilm giochi * Con Zak ed i suoi compagni attraverso San Francisco., Miami, Egitto, Inghilterra, Katmandu, Zaire, Perù, Atlantide, Il triangolo delle Bermuda, Marte ... * Stupenda risoluzione tridimensionale * Liberi dalla schiavitù della tastiera. Con il semplice ausilio del mouse o del joystick si individuano e si "cliccano" caratteri, oggetti ed azione che si vogliono attivare *
U.S. GOLD
LUCASFILM GAMES
LEADER DISTRIBUZIONE

ARMALYTE
(Thalamus/C64)

Un listato veramente completo questo! Oltre a fornire vite infinite ad entrambi i giocatori, permette di scegliere il livello da cui partire, persino dalla sequenza finale!

```
1000 REM ** ARMALYTE ULTIMATE CHEAT **
1010 POKE 63410,96: PRINT CHR$(147): A=40832
1020 FOR X=0 TO 6: READ C: A=A+1: NEXT
1030 PRINT"VITE INFINITE PER IL PLAYER ONE?":
GOSUB 1150
1040 IF A$="N" THEN  1060
1050 POKE 59891,173
1060 PRINT"VITE INFINITE PER IL PLAYER TWO?":
GOSUB 1150
1070 IF A$="N" THEN 1090
1080 POKE 59991,173
1090 PRINT"LIVELLO INIZIALE (1-7) O SEQUENZA
FINALE (8)?"
1100 GET A: IF NOT A THEN 1100
1110 IF A<1 OR A>8 THEN 1140
1120 IF A<8 THEN 1140
1130 POKE 45058,A: POKE 45060,0: SYS 40832
1140 POKE 45059,A-1: POKE 45058,A: SYS 40832
1150 GET A$: IF A$="" THEN 1150
1160 RETURN
1170 DATA 169,54,133,1,76,209,179
```

TOM THUMB
(Anco/C16-Plus4)

Dopo aver finito una normale partita, premendo il tasto "W". Inizierete la nuova partita dal punto in cui avete raccolto gli ultimi punti.

Venturi Gabriele - MODENA

DEVIANTS
(???/C64)

POKE 19986,0: POKE 20058,0: POKE 26497,0 — indovinate un po'...
SYS 16384 — return 2 game

Pastorino Daniele - IMOLA

ADDICTABALL
(Alligata/C64)

POKE 41708,44: POKE 41922,44 (per le solite vite infinite)... SYS 32000 (riparte?!?)

Sangriso Massimo - LA SPEZIA

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER
(Audiogenic)

In risposta alle numerosissime lettere e telefonate giunte recentemente in Redazione, abbiamo deciso di chiudere definitivamente l'argomento e spiegare come si fa a giocare ad Emlyn Hughes, venendo incontro a tutti quei lettori che si sono limitati fin'ora a guardare il computer giocare contro se stesso.

Comunque se possedete questo gioco in versione ORIGINALE (come dovreste, d'altronde), ricordate che il manuale allegato (anche se in inglese) spiega questo procedimento molto chiaramente: di conseguenza considerate questo piccolo aiuto come un favore a chi non conosce la lingua inglese.

Sappiate che d'ora in poi che sarà inutile telefonare in Redazione per chiedere codici, aiuti, strategie, mappe o altre informazioni che sono contenute nelle confezioni ORIGINALI dei giochi stessi: ammettereste solamente di averli acquistati piratati e noi non vi diremmo assolutamente niente! (Come rispondereste voi al telefono ad un lettore che vi chiede i codici di Rocket Ranger?)

Tornando ad Emlyn Hughes, una volta caricato in memoria, vedrete il titolo e una freccia. Muovete la freccia col joystick sul bordo alto dello schermo: appariranno dei menu. Andate sul menu GAME e premete fire. Muovete il joystick verso il basso fino ad illuminare la scritta TEAM ENGLAND. Tenete premuto fire e muovete il joystick a destra o a sinistra: il nome dopo TEAM cambierà. Selezionate la squadra che preferite e andate su EDIT TEAM. Premete fire e apparirà una schermata contenente tutti i dati riguardanti la squadra precedentemente selezionata. Muovete ora la freccia di fianco alla scritta PLAYED BY, sopra la scritta COMPUTER. Premete fire e scrivete con la tastiera il vostro nome o quello che piu' vi piace, purchè sia diverso dalla scritta COMPUTER. Premete RETURN. Fate lo stesso sul nome della squadra e/o su quello dei giocatori (mettete quello che volete). Alla fine fate un "doppio click" (premete fire due volte di seguito): appariranno tre icone. Selezionate quella centrale, premendo fire tornerete al menu GAME. Muovetevi sull'opzione ARRANGE FRIENDLY e premete fire. Fissate un'amichevole tra la vostra squadra ed una comandata dal computer o iniziate il compionato. Andate sull'opzione PLAY GAME, premete fire e...

COMPLIMENTI!!! State finalmente per giocare VOI contro il computer!

Atireferp Enoiza
der Artsov Al (Zzap!)

DYLAN DOG
(System/C64)

La Systems, pur pubblicando diverse riviste del settore (la concorrenza?!?), appoggia lo sviluppo del software Made-in-Italy e questo le fa molto onore.
Ma, bando alle ciancie, passiamo alla soluzione di uno dei più famosi tra i loro prodotti: Dylan Dog.
Arrivati al bivio andate a sinistra e addentratevi nella foresta. Quando il lupo vi assale abbassate l'arma se vi viene chiesto, perché a volte il lupo vi sbrana e scappa. Seguite le orme, dirigetevi verso le caverne e seguite il sentiero. Entrate nella baracca e raccogliete il terzo coltello. Quando vi sbattono fuori dal college, suonate il campanello, salite le scale e dite la verità alla vecchia.
Proseguite alla seconda locanda; quando vi sparano correte verso di essa. Dopo il cicchetto con Alex vi colpiscono alla nuca, quindi rimanete sdraiati. Restate in Germania nonostante le intimidazioni di quella sottospecie di ispettore Derrik. Trovata Mary Ann, portatela al college, ma verrete tratti in trappola dalla sacerdotessa. Tutto sembra perduto, ma sarà il fido coltellino a salvarvi dalla vecchia befana. Godetevi la ricompensa e la fama di investigatore, almeno fino al prossimo incubo...

Gatti Andrea & Gavioli Graziano - MODENA

EQUINOX
(Hewson/C64)

POKE 13561,208 — per vite infinite
POKE 16497,96: POKE 16605 — per eliminare tutti i nemici
SYS 2830 — per farla in barba a Raff Cecco

Pastorino Daniele - IMOLA

COMUNICAZIONE DI SERVIZIO...

Messaggio strettamente personale per **Pastorino Daniele** di IMOLA.
Degli oltre 40 trucchi diversi che ci hai inviato, solo 8 meritano di essere pubblicati in queste pagine. Tutti gli altri sono gia' comparsi in qualche altro numero di Zzap! Non ti sembra uno spreco di tempo inutile? Prima di inviare qualche trucco accertati che non sia MAI' stato pubblicato su qualche numero scorso!

(POWER PYRAMIDS)
(Grandslam/C64)

POWER PYRAMIDS (Grandslam/C64)
POKE 3532,44 — se volete vite infinite
SYS 2568 — se siete sicuri di voler ripartire

Sangriso Massimo - LA SPEZIA

ROLLAROUND
(Mastertronic/C64)

POKE 43523,44 per vite infinite
SYS 19000 per ripartire

Sangriso Massimo - LA SPEZIA

THING ON A SPRING
(Gremlin/C64)

Due trucchi per questo evergreen dei videogiochi:
POKE 18001,255 — per olio infinito
SYS 16384 — — and good gamin'
oppure, per i non-violenti...
... tenete premuti i tasti T, H, I, N, G, INST/DEL e la freccia in alto a sinistra durante lo schermo dei titoli. Quando lo schermo diventerà grigio avrete attivato il CHEAT-MODE (chi ha detto "modo gabola"?)

Pastorino Daniele - IMOLA

IKARI WARRIORS
(Elite/Spectrum)

Nel tabellone dei punteggi inserite PETELIVES e avrete vite infinite.

TNT Software

TIGER ROAD
(GO!/C64)

POKE 5749,234: POKE 5750,234 — per vite infinite
POKE 5401,0 — per energia infinita
POKE 5726,234: POKE 5727,234 — per tempo infinito
SYS 14848 — per ripartire

Servizio completo per quest'altra Probe-schifezza offerto da...

Sangriso Massimo - LA SPEZIA

SPECIALE SPECTRUM/MULTIFACE ONE

Qui di seguito troverete un mega-special di trucchi per gli spectrumaniaci. Per poterli inserire è necessario possedere la cartridge MULTIFACE ONE, molto diffusa tra i sinclaristi che si rispettino.
Tra le altre opzioni, questa potentissima cartuccia permette di "scrivere" in una determinata locazione di memoria, un certo valore: proprio quello che fa una POKE del BASIC!
Di conseguenza, per motivi pratici (e per facilitarne la lettura), i trucchi sono indicati come delle POKE, anche se in realtà non lo sono, OK?

BRAVESTARR
(GO!)

POKE 51803,24 tempo infinito

ARKANOID - REVENGE OF DOH
(Imagine)

POKE 37483,0 vite infinite
POKE 40443,n n=numero vite
POKE 40413,32 laser perenne
POKE 40415,64 smash-ball perenne

CRAZY CARS
(Titus)

POKE 29403,0 tempo illimitato

CROSSWIZE
Firebird)

POKE 51617,0 invulnerabilita'

GUTZ
(Ocean)

POKE 38915,62 vite infinite

MARAUDER
(Hewson)

POKE 35160,175 — POKE 35161,50 energia infinita

RASTAN
(Imagine)

POKE 39895,0 energia infinita
POKE 40790,0 megasalti

SABOTAGE
(Zeppelin)

POKE 43396,255 vite infinite

SIDEARMS
(GO!)

POKE 39511,24 invincibilità

TARGET; RENEGADE
(Imagine)

POKE 63760,n n=minuti di tempo

SAMANTHA FOX STRIP POKER
(Martech)

POKE 23408,6 provate ad immaginare...

VENOM STRIKES BACK
(Gremlin)

POKE 49941,201 elimina i nemici

720'
(U.S. Gold)

POKE 40774,0 vite infinite
POKE 41918,0 tempo infinito

IKARI WARRIORS
(Elite)

POKE 40272,0 invulnerabilita'

19 - BOOT CAMP
(Cascade)

POKE 33849,0 tempo infinito

BARBARIAN
(Psygnosys)

POKE 51005,n n=numero vite

DARK SIDE
(Incentive)

POKE 45436,0 carburante infinito

I, BALL 2
(Silverbird)

POKE 43384,n n=numero vite

VIRUS
(Rainbird)

POKE 44912,0 vite infinite

STREET FIGHTER
(GO!)

POKE 41336,255 per non perdere mai

Possessori di Spectrum, ringraziate calorosamente, perché questo "speciale multiface one" è stato INTERAMENTE offerto da...

TNT Software

PAC-MANIA
(Grandslam/C64)

Non sapete cosa significa resettare o non avete l'aggeggio hardware adatto? Ecco un programmino veloce veloce che permette di... scopritevelo da soli!

```
1000 REM ** PAC-MANIA CHEAT **
1010 PRINT CHR$(147): FOR X=320 TO 357: READ
Y: C=C+Y: POKE X,Y: NEXT
1020 IF C=3695 THEN POKE 157,128: SYS 320
1030 PRINT"ERRORE NEI DATA!": END
1040 DATA 32,86,245,169,81,141
1050 DATA 202,2,169,1,141,203,2
1060 DATA 96,72,77,80,169,94
1070 DATA 141,134,5,169,1,141,135
1080 DATA 5,76,0,4,169,165,141
1090 DATA 104,111,76,0,56
```

TIPS

THE VINDICATOR
(Imagine/Spectrum)

Eccovi le password:
Level 2: VALSALVA MANOEUVRE
Level 3: EUSTACHIAN TUBES

TNT Software

PRO SKATEBOARD SIMULATOR
(Code Masters/C64)

Qualcuno ha pensato anche a voi, sfortunati possessori di questo blando giochetto. Non disperatevi, con un paio di POKE riuscirete una volta per tutte a finirlo... e a disfarvene per sempre.
POKE 3701,96 — per tempo infinito
POKE 53280,0 — per...
POKE 56576,103: SYS 28416 — per ripartire

PIRATES!
(MicroProse/C64)

Non vi sono bastati i consigli apparsi sul numero 20?
Bene, cioè male, comunque seguite queste istruzioni:
— Caricate il gioco;
— Resettate quando vi trovate ancorati in una qualsiasi città;
— Digitate sulla stessa linea, usando le abbreviazioni dei comandi BASIC e senza spazi (soprattutto senza errori!) le seguenti istruzioni:

```
POKE 2050,1: SYS 42291: POKE 45,PEEK (35)-(PEEK (781)>253): POKE 45,(PEEK (781)+2) AND 255
```

... e premete RETURN
Se ora fate un LIST, vi accorgerete che... questo gioco è scritto in BASIC!
Mediante semplici operazioni riuscirete a risolvere i vostri problemi: l'età del capitano, il denaro in comune con i marinai, il proprio capitale e lo stato sociale nelle 4 nazioni (Francia, Inghilterra, Olanda, Spagna).

1) LA VOSTRA ETA'
Se fate LIST 86, dovrebbe apparire:

```
86 DF=PEEK (PRS-3): GOSUB 12000: DAY=FNDP (LG+4*PEEK (LG)-3)
```

modificatela in:

```
86  DF=PEEK (PRS-3): GOSUB 12000: DAY=FNDP (LG+4*PEEK (LG)-3600)
```

Qualunque sia la vostra età, diventerà 25 (il minimo) e le vostre condizioni fisiche miglioreranno sensibilmente.

2) IL DENARO IN COMUNE CON I MARINAI
Eseguite `POKE 37927,A: PÒKE 37928,B`
Sapendo che A e B possono variare da 0 a 255 e che la quantità di denaro è data dalla formula A+256*B, il denaro massimo ottenibile con 255+256*255 è 65535, ma nel gioco diventa 655.350

3) IL CAPITALE PERSONALE
Eseguite `POKE 37890,A: POKE 37891,B`
Seguite lo stesso procedimento di cui sopra.
ATTENZIONE:
Se decidete di ritirarvi, una parte del denaro che avete in comune con i marinai vi spetta poichè siete il capitano.
Se a quel momento il vostro capitale personale si aggira attorno al massimo (655.350), sommando la nuova quantità di denaro il computer andrebbe in crash per overflow. Perciò mantenetevi attorno ai 590.000, con A e B di valore 230 e 235.

3) LO STATO SOCIALE
Questo problema si risolve con delle semplici istruzioni:

```
POKE (37888+13+(1 AND 3)),9    ==> Duca Inglese
POKE (37888+13+(2 AND 2)),9    ==> Duca Francese
POKE (37888+13+(3 AND 3)),9    ==> Duca Olandese
POKE (37888+13+(4 AND 3)),9    ==> Duca Spagnolo
```

Se sostituite il 9 con un numero inferiore anche il titolo nobiliare diminuisce. Inoltre con questa situazione sociale è molto facile sposare la figlia di qualche Duca, incrementando ulteriormente il proprio punteggio.

Una volta inserite tutte le POKE, date il RUN.
Non spaventatevi se lo schermo è particolarmente confuso, cercate di selezionare "alla cieca" il sottomenu SAVE GAMES che si trova nel menu CHECK INFORMATION.
State attenti perchè nel menu SAVE GAMES c'è anche l'opzione FORMAT!
Dopo aver fatto il SAVE, spegnete il computer, riaccendetelo e ricaricate il gioco. Nel file avrete memorizzato tutti i cambiamenti che vi permetteranno di arrivare finalmente al punteggio di 100/100.

Della Gioia Nicola — S. Giuliano Milanese (MI)

"HEI RAGAZZI, SIAMO NEI PASTICCI!"

ACTIVISION STA PRESENTANDO IL NUOVO

REAL GHOSTBUSTERS™

E QUI IN GIRO STANNO VOLANDO DEI FANTASMI PROPRIO NIENTE SIMPATICI

Unisciti ai tuoi eroi favoriti, i grandi Ghostbusters, e salva la città da una vera invasione di folletti, fantasmi e cose varie che invadono le strade di notte.

Acchiappa e intrappola più mostri che puoi o di te si parlerà al passato!

LEADER
DISTRIBUZIONE

★ 8 direzioni di scorrimento tutto colore.
★ Per uno o due giocatori.
★ Centinaia di mostri tutti diversi da acchiappare.
★ Effetti sonori fantastici.
★ Schermo introduttivo dinamico.
★ Animazione molto veloce.
★ 10 fantastici livelli.

Emlyn Hughes' Int. Soccer

(Audiogenic)

Ecco delle strategie vincenti per battere il computer anche al decimo livello.
— Appena "falciato" un avversario, non perdetelo d'occhio e marcatelo stretto perchè il battitore della punizione passerà la palla a lui.
— Sui calci di rigore, tenete il joystick verso il basso e, non appena l'arbitro avrà fischiato, premete il fire finchè il vostro giocatore toccherà la palla. Il tiro si insaccherà violentemente in rete.
— Per battere il decimo livello del computer dovete iniziare la partita facendo subito un goal (senza subirne), dopodichè iniziate a marcare stretto gi avversari facendo attenzione a non farli arrivare nella vostra area di rigore (fermateli in modo brutale, se necessario!). Provate un contropiede con dei tiri dalla lunga distanza diagonali alti.

Mazza Giampiero — ROMA

SILVERBIRD SAMPLE PLAYER

Questo sistema permette non solo di ascoltare ogni effetto sonoro presente nei giochi di questa simpatica label, ma anche di inserirli nei propri programmi mediante "semplici" istruzioni DATA.
E' leggermente difficile questo procedimento, quindi state MOLTO attenti...
Per prima cosa caricate il gioco che volete (scegliete tra Slimey's Mine, I,Ball o Arcade Classics); resettate, inserite e SAlVatE il seguente programma, poi date un RUN.

```
100 REM ** SILVERBIRD SAMPLE PLAYER BY ZZAP! IN 1989 **
110 FOR T=4096 TO 4145: READ A: POKE T,A: NEXT
120 POKE 56,16: NEW
130 DATA 120,169,53,133,1,160,0,177,251
140 DATA 41,15,141,24,212,166,254,202
150 DATA 208,253,177,251,74,74,74,74
160 DATA 141,24,212,166,254,202,208,253
170 DATA  200,208,227,230,252,165,252
180 DATA 197,253,208,219,169,55
190 DATA 133,1,88,96
```

Fatto? Ora inserite il seguente listato e SAlVatElo come al solito.

```
10 REM ** BEATBOX FOR SAMPLE PLAYER **
20 RESTORE
30 READ L,H,D: IF L<0 THEN 20
40 POKE 251,0: POKE 252,L
50 POKE 253,H: POKE 254,D
60 SYS 4096
70 GET A$: IF A$="" THEN 30
100 DATA ..................: REM INSERIRETE QUI
I VOSTRI DATA
...
...      spazio per l'aggiunta di eventuali linee
...
XXX DATA -1,0,0: REM L'ULTIMA LINEA IN ASSOLUTO
```

Ed ecco il significato dei DATA che dovrete pazientamente ricavare...
L e H sono rispettivamente i byte basso e alto che "puntano" all'indirizzo di memoria dove inizia l'effetto desiderato; D è la velocità di esecuzione (1 veloce, 255 lento, 20 normale) e si trovano nella tabella sottostante. A voi tocca scegliere l'effetto che più vi piace, inserire nei DATA i numeri corrispondenti ad L e H e scegliere la velocità.
Ricordate inoltre che se volete che i vostri effetti vengano suonati all'infinito dovrete lasciare per ultimi i tre DATA della linea XXX (in ogni caso l'ultima del programma BEATBOX), altrimenti potrete tranquillamente eliminarli.

SLIMEY'S MINE

SAMPLE	L	H	SAMPLE	L	H
'Get ready!'	128	134	'Transfer!'	178	186
'You are here'	134	141	'Bertie!'	186	191
Gulp	141	144	Snore	191	196
Drum	151	156	Whistle	196	200
'Got'im!'	156	161	'Game over'	224	233
'Ow!'	161	166	'Aaargh!'	233	245
'Ur!'	166	170	Rude message	245	250
'Screen cleared'	170	178			

I, BALL

SAMPLE	L	H
'I, Ball!'	160	172
'Oh, no!'	172	183
'Game over'	183	192

ARCADE CLASSICS

SAMPLE	L	H
Guitar	176	185

Comunque se avete dei problemi, fate il procedimento sopra descritto per Slimey's Mine, aggiungete i DATA delle linee seguenti al programma BEATBOX e tutto vi sarà certamente più chiaro.

```
100 DATA 141,144,20: REM PER OGNUNA DELLE
110 DATA 166,170,10  REM SEGUENTI LINEE
120 DATA 156,161,15  REM IL FORMATO DEI
130 DATA 134,141,17  REM DATI E': L, H, D
140 DATA 186,191,19  REM E SI TROVANO NELLA
150 DATA 178,186,21  REM TABELLA DI

160 DATA 141,144,45  REM SLIMEY'S MINE
170 DATA 233,245,6
180 DATA -1,0,0: REM QUESTA E' LA FAMIGERATA LINEA XXX
```

A questo punto date un RUN e... buon ascolto!

TIPS

ROBOC

LEVEL ONE

LEVEL THREE

COP

LEVEL FIVE

END

A3

A2

A1

S

BAT MAN

BATMAN A BIRD IN THE HAND

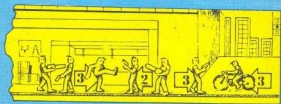
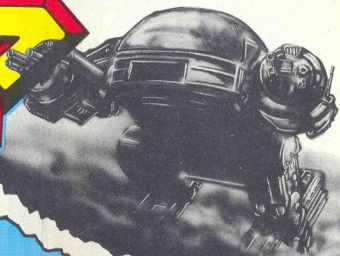
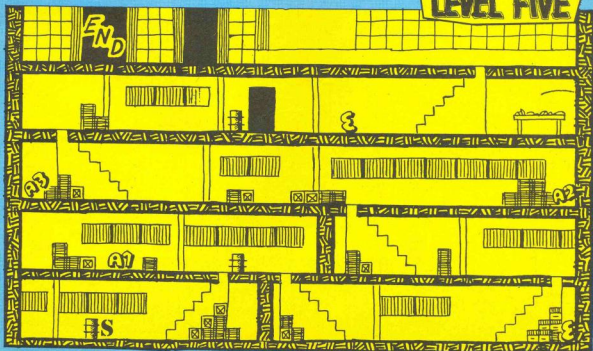
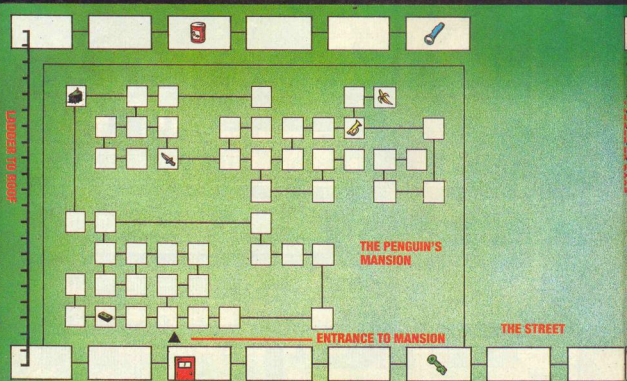
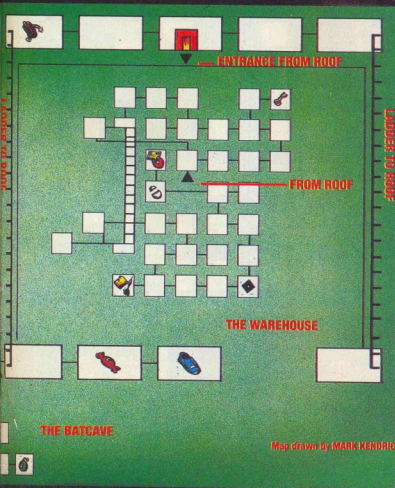
FROM ROOF

LADDER TO ROOF

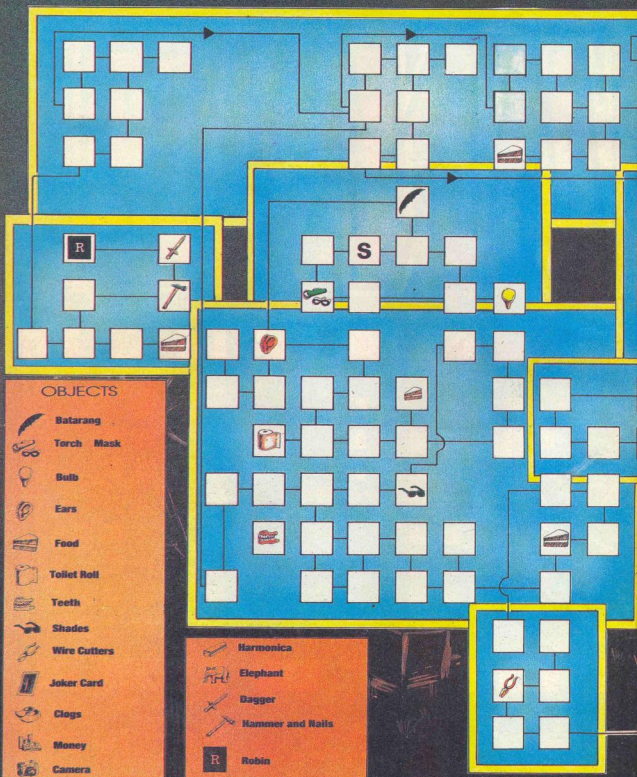
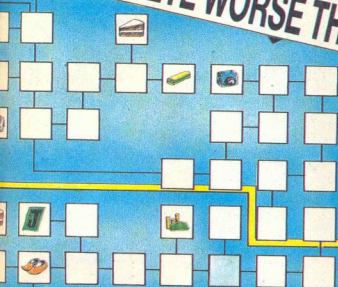
LADDER TO ROOF

THE WAREHOUSE

THE BATCAVE

Map drawn by MARK KENDRICK

OBJECTS

- Toast
- Sweet
- Egg
- Pop
- Cake
- Nana
- Trumpet
- Knife
- Video Tape
- Games Disk
- Bat disk
- Lift Key
- Door Key
- Pass Card
- Dart
- Magnet
- Rope
- Lock Pick
- Tool
- Bomb
- Torch
- Batarang
- Red Nose
- Trainies

NOTE: All objects except the BOMB and the KNIFE must be used for maximum score

BATMAN, PART 2 - THE JOKER (OCEAN)

Chris Pratt di Morphet, Northumberland ci ha spedito la soluzione per l'avventura del Joker. Per cui, indossate la maschera, spalancate il mantello e via, più veloce della luce! (ehm, forse ho fatto un po' dio confusione).

Per prima cosa ritrovate la lampadina (LIGHTBULB) nella Batcaverna ed utilizzatela nella stanza buia. In questo modo illuminerete la maschera anti-gas (GAS MASK) e torcia elettrica (FLASH LIGHT). Uscite dalla Batcaverna ed usate la maschera anti-gas prima di inoltrarvi nelle fogne in modo da evitare che il vostro livello di energia cali rapidamente. Servitevi della torcia elettrica nella sezione buia delle fogne per rendervi conto di dove state andando. Poi trovate i denti falsi (FALSE TEETH), che vi permetteranno di ingerire del cibo. Trovate gli occhiali da sole (SHADES) e conservateli per un uso futuro. Raccogliete ed utilizzate le orecchie (EARS) per guadagnare qualche punto extra.

Quando raggiungete il Luna Park, perquisite le tende per trovare il denaro (MONEY) da utilizzare nella stanza delle slot machine. Continuate a giocare cercando di vincere fino a che vedrete apparire una 'tessera jolly' (JOKER CARD). Raccoglietela e andate alla sala degli specchi dove troverete la macchina fotografica (CAMERA). Raccoglietela ed utilizzatela per ottenere una percentuale extra, poi trovate la porta inattraversabile nella sala degli specchi e usate la tessera jolly. Questo vi permetterà di accedere al Joker Joint. Scendete giù lungo tutta la scala fino a raggiungere di nuovo le fogne.

Servitevi delle tenaglie (WIRE CUTTERS) per disinnescare le bombe che trovate lungo il cammino. Quando vi sarete occupati di tutte e dieci, fate ritorno al Luna Park dove troverete il Joker che gironzola. Mettetelo con le spalle al muro e continuate a mollargli calci in faccia. A un certo punto lascerà cadere una corda (ROPE). Raccoglietela e poi dirigetevi verso le Montagne Russe. Una delle colonne delle Montagne Russe è in effetti una scala a pioli camuffata. Salitevi e prendete il martello e i chiodi (HAMMER AND NAILS). Salite lungo un'altra scala e prendete il pugnale (DAGGER). Nello schermo successivo troverete Robin, quindi usate la corda per liberarlo. Ah, e se usate il martello e i chiodi per bloccare le porte in movimento, vi sarà assegnata una percentuale extra.

MENACE
(Psyclapse/C64)

Caricate il gioco, resettate nello schermo dei titoli e optate per uno dei seguenti tip (oppure inseriteli tutti quanti!):
POKE 8980,234:POKE 8981,234 — per ottenere energia infinita
POKE 8228,0 — per cannon infinito
POKE 8243,0:POKE 8261,0 — per laser infinito
SYS 2080 — per ripartire

LAND OF NEVERWHERE
(Power House/C64)

Veramente sconosciuto questo gioco, comunque beccatevi queste:

POKE 35587,234 — per disabilitare la collisione sprite-sprite
SYS 30000 — per ripartire il normal game
SYS 30250 — per ascoltare la musica.
Quando vorrete giocare dovrete premete RESTORE

TIPS

GHOSTS'N GOBLINS
(Elite/C64)

A grande richiesta, ripubblichiamo alcuni dei numerosissimi trucchi esistenti per questo fantastico gioco. E' senza dubbio merito della raccolta FRANK BRUNO'S BIG BOX se molti hanno riscoperto oggi questa stupenda conversione da coin-op!

POKE 2358,234
POKE 2359,234
POKE 2360,234 — vite infinite
POKE 2175, (0..255) — numero di vite a scelta
POKE 2203, (0..3) — per iniziare ad uno schermo qualunque
POKE 2214, (1..5) — per scegliere l'arma
POKE 7086,15 — gli zombie si tramutano in borse
SYS 2128 o SYS 2064 — per ripartire
Ricordatevi che sono gia' stati pubblicati un'infinità di trucchi per Ghosts'n'Goblins, fin dal mese successivo alla sua recensione (Zzap! #4) per più di 6 mesi a seguire.

Grazie a Della Gioia Nicola di S. Giuliano Milanese (MI) e a tutti gli altri che hanno collaborato all'epoca.

OPERATION WOLF
(Ocean/Spectrum)

Inserite con cura questo listato, date il RUN e inserite la cassetta di Operation Wolf come al solito.

```
1000 FOR a=23296 TO 65535
1010 READ f: IF f=999 THEN RANDOMIZE USR 23296
1020 POKE a,f: NEXT a
1030 DATA 243,62,255,55,221
1040 DATA 33,203,92,17,162
1050 DATA 10,205,86,5,48
1060 DATA 241,175,50,35,93
1070 DATA 205,22,93,30,101
1080 DATA 33,180,244,1,52
1090 DATA 10,53,11,35,120
1100 DATA 177,32,249,29,123
1110 DATA 211,254,32,237,62
1120 DATA  202,50,106,251,205
1130 DATA 92,251,62,200,50
1140 DATA 123,251,205,109,251
1150 DATA 33,76,91,175,50
1160 DATA 43,252,34,22,254
1170 DATA 49,0,0,195,222
1180 DATA 254,62,201,50,80
1190 DATA 254,205,64,254,175
1200 DATA 50,6,159,50,233
1210 DATA 158,50,254,162,50
1220 DATA 255,162,195,0,128
1230 DATA 999
```

BAD DUDES VS DRAGON NINJA
(Imagine/C64)

Il numero di persone che ha mandato questo trucco è più di... sei.
Probabilmente perchè è decisamente ovvio: giocando la versione su cassetta, alla richiesta di riavvolgere il nastro, NON FATELO e lasciate premuto il PLAY sul registratore. Verranno così caricati i nuovi livelli con cinque vite e tutto il tempo a disposizione.

BACK TO REALITY
(Mastertronic/C64)

Semplicemente un altro "pacco" di POKE esclusivamente per voi. Caricate il gioco in macchina, resettate e inserite prontamente una delle seguenti per diversi special FX:

POKE 53271,3
POKE 53277,3 per rendere il vostro personaggio piu' grande di qualsiasi altra cosa
POKE 53271,252
POKE 53277,252 per ingrandire tutti gli altri personaggi escluso il vostro
POKE 53271,255
POKE 53277,255 per ingigantire tutto quanto
POKE 53271,0
POKE 53277,255 ...
POKE 53271,255
POKE 53277,0 ...
POKE 24752,x per cambiare il colore della parte alta del vostro personaggio, con x compreso tra 0 e 15
POKE 24753,x per cambiare il colore del resto (0<x<15)
POKE 30916,234
POKE 30917,169
POKE 30918,0 per disattivare la musica (evviva!)
SYS 16384 per ripartire

PAC-MANIA
(Grandslam/C64)

POKE 17715,96 elimina la collisione sprite-sprite (come farete a prendere le pillole? Boh!)
SYS 14336 fa ripartire il gioco

Pierluca Maltese & Piero Giarratana di MODICA (RG)

PHANTYS
(Imagine/Spectrum)

Il codice per accedere alla seconda sezione è 18757.

TNT Software

THE LAST NINJA 2
(System 3/Spectrum)

```
10 REM ** NINJA 2 - MAGA HACK **
20 CLEAR 32768
30 LOAD "" CODE 65088
40 FOR a=65362 TO 1e9
50 READ b: IF b<>999 THEN POKE a,b: NEXTa
60 RANDOMIZE USR 65088
70 DATA 62,255,50,14,117
80 DATA 175,50,73,159
90 DATA 195,253,115,999
```

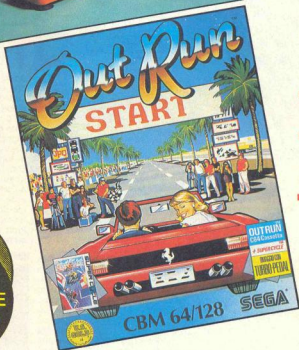
TNT Software

-L. 59.000 -

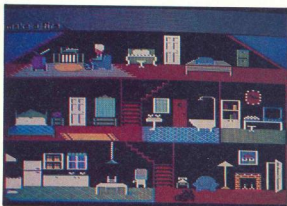
TURBO PEDAL

Con Out Run + Supercycle

- CBM64 cassetta -

IN OMAGGIO

Il primo simulatore dell'acceleratore e del freno per tutti i giochi di guida simulata.

BUDGET a Go-Go!!!

La stagione dei giochini economici non tramonta mai, e in questo periodo sembra ancora più viva grazie alle numerose riproposte (re-release per gli anglofili) di vecchi successi. Una preghiera agli spacciatori incalliti di programmi 'piratati': perlomeno questi, acquistateli in versione otiginale: il prezzo è 'giusto', no?!?

ACTION FORCE

M.A.D. (re-release), per C64

Le forze di Cobra hanno attaccato la piccola e pacifica isola di Botsneda. Gli abitanti civili dell'isola sono stati evacuati, ma la velocità dell'operazione è risultata in un gran numero di informazioni vitali rimaste disperse nel settore orientale. La presenza delle forze Cobra si intensifica, rendendo necessario l'invio di una armata d'attacco che recuperi le informazioni. Questo è un lavoro per la Action Force.
Prendete il ruolo di Wild Bill, il pilota di elicotteri, e dovete proteggere I veicolo AWE Striker nel suo viaggio sull'isola, distruggendo gli ostacoli sul suo percorso e difendendolo dagli attacchi aerei.
Una volta capito che cosa cavolo succede in Action Force non ci mettete molto ad accorgervi che tutto quel che avete da fare è distruggere pezzi di scenario e scontrare gli aerei nemici. Sì, avete letto bene: scontrare. Il vostro mezzo ci mette tanto tempo a girare che venite abbattuti ancora prima di accorgervi degli aerei. Il successo deriva più dalla fortuna che dalla abilità - non è la migliore delle strategie, in effetti; e questo è il fattore che fa di Action Force un titolo per cui è meglio non spendere una lira.

GLOBALE 49%

Little Computer People

Ricochet (re-release), per C64

Tutte le cose che vanno storte con i computer hanno avuto una ragione di esistere qualche anno fa grazie ad un solitario programmatore di nome David Crane, che si accorse che un piccolo omino abitava all'interno del suo calcolatore. Affascinato dal piccolo amico, lo incoraggiò ad uscire allo scoperto costruendogli una casa piena di tutte le comodità moderne, come un piccolo computer, un giradischi, una TV ed un pianoforte. Come si venne a scoprire queste LCP (dall'acronimo del loro nome inglese) sono molto amichevoli, e si divertono spesso a fare un po' di conversazione o a ballare.
Ma ricordatevi - dovete ricordarvi di nutrirli o si ammaleranno!
Tutte le prime recensioni di Little Computer People erano della versione su disco, che ha in effetti molta più profondità di quella su cassetta. Non che sia stato male pubblicarlo su cassetta, in modo che anche gli utenti su nastro non si sentano esclusi. Se non lo avete mai visto prima e vi piacciono gli animaletti domestici potete dargli un'occhiata, ma la sua scarsa longevità è parecchio limitante.

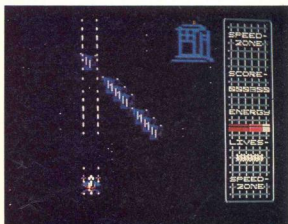
GLOBALE 82%

SPEEDZONE

MASTERTRONIC, per C64

Ci sono sempre state un sacco di leggende riguardanti il triangolo delle Bermuda - quell'area di mare dove le cose scompaiono misteriosamente senza lasciare traccia - ed ora si è trovata un'anomalia simile nello spazio esterno. Molte navi sono scomparse senza lasciare traccia: non è stato intercettato alcun messaggio e non è stato trovato il minimo relitto. La prima nave a scomparire è stata un cargo della linea Sarek-Kholinor e l'anomalia ha preso il suo nome da questo. Gli scienziati hanno deciso di volerne sapere qualcosa di più sull'Anomalia SK, e così VOI siete stati mandati nella Speedzone.

Che tremendo shoot'em up! La grafica è semplicemente orribile, il sonoro quasi non esiste del tutto e la giocabilità... ugh! Sballottare avanti e indietro una navicella caotica e blastare nemici ancora più incasinati non è particolarmente esaltante: vi basta una partita per convincervi che è una vera schifezza. Come si dice? Ah, sì: "Uno spreco di nastro".

GLOBALE 10%

BOMBFUSION

MASTERTRONIC, per C64

Siamo in una situazione molto pericolosa: un gruppo di terroristi ha piazzato delle bombe in una centrale nucleare, che si trova quindi in una situazione piuttosto esplosiva che potrebbe coinvolgere la maggior parte dell'emisfero settentrionale. Solo voi potete salvare il mondo: dovete entrare nella centrale e rimettere le cellule di fusione nei loro contenitori protettivi prendendole e costringendole a seguirvi. Questo deve essere fatto mentre evitate delle rocce cadenti che causano la liberazione delle cellule e disinnescando le bombe dei terroristi prima che che il livello di radiazioni arrivi alla stratosfera.

Questo, a grandi linee, è tutto. Questo è ciò di cui consiste il gioco — prendere cellule e ficcarle in una scatola.

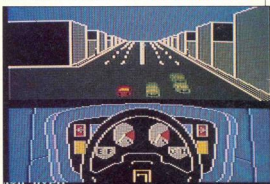
Eccitante, eh? Beh, no: è mortalmente noioso. Tutti i livelli sono molto simili, con sprite piccoli, blandi e ripetitivi e piattaforme che fanno da sfondo all'azione. L'unica differenza fra un livello e l'altro sta nel numero di cellule da raccogliere. E' un gioco che difficilmente si guadagnerà un posto d'onore nelle vostre collezioni; un titolo bieco anche a questo prezzo.

GLOBALE 32%

TURBO ESPRIT

Encore, per C64 (re-release)

L'idea sarebbe questa: all'interno della vostra città ci sono tanti spacciatori che circolano liberamente con le loro auto e voi siete il poliziotto che a bordo di una fiammeggiante Lotus Esprit Turbo ha il compito di intercettarli e fermarli. La grafica è in soggettiva "falsa" nel senso che avete davanti al naso un cruscotto con tanto di contachilometri e volante ma la vostra macchina è ben visibile oltre il parabrezza. Dono dell'ubiquità? lo direi che piuttosto i programmatori hanno cercato di abbindolare qualcuno ma non ha importanza, risulterà sin troppo evidente in seguito l'inconsistenza del prodotto. Dunque guardando fuori dal vetro principale del vostro bolide vedete una serie di autovetture di diversa colorazione, e tra queste le rosse sono quelle degli spacciatori, che andranno urtate e tamponate un certo numero di volte ma potete anche spararagli ottenendo però un minore compenso in punti. Bisogna stare bene attenti alle macchine blindate e a quelle pirata bianche i cui occupanti non esitano ad allungare la loro mano con pistola inclusa fuori dai loro finestrini. Una mappa della città vi sarà d'aiuto in qualsiasi momento la richiediate. Turbo Esprit è un elemento disturbatore della società poiché provoca lassismo e vive dell'apatia dei videogiocatori. Si riduce a un percorrere strade per ore e ore senza venire a capo di niente e la grafica è ridicola. Già nel 1985 Turbo Esprit era cosa morta, e dunque come è possibile far tornare a nuova vita qualcosa che è già morto?

GLOBALE 45%

HEAVY METAL PARADROID

KIXX (re-release), per C64

E' stato ricevuto un messaggio da una flotta di incrociatori spaziali nelle profondità dello spazio. I droidi imbarcati sulle otto corazzate sono impazziti ed hanno intrappolato l'equipaggio umano delle navi. Il messaggio è stato intercettato tre giorni addietro ed ora il Consiglio non pensa che ci siano molte speranze per i sopravvissuti...

L'unica cosa da fare è teletrasportare sul luogo del misfatto un'apparecchiatura telecomandata che dia un'occhiata in giro. In questo caso particolare, si tratta di una specie di elmetto svolazzante che si può inserire sul cranio di un qualsiasi altro droide e controllarlo.

I primi indizi raccolti dai droidi-sonda hanno mostrato che tutte le forme di vita sulla nave sono state distrutte, così tutto quel che dovete fare è di distruggere gli altri robot. Potete far questo sparando, scontrando od impossessandovi di un altro droide. Lo strumento di controllo è armato di laser, ma potete usare anche altre armi.

Per prendere il controllo di un droide, entrate in un sottogioco che consiste di una schermata a forma di circuito nella quale dovete lanciare i vostri impulsi elettronici verso un nucleo centrale tentando di colorarlo il più possibile.

M.E

Proprio quando pensavate che un gioco non poteva essere migliorato più di tanto, una ditta se ne esce con una nuova versione che sviluppa il concetto originale. Il primo Paradroid era un gioco esaltante, e quando la versione accelerata fece la sua comparsa sul retro della cassetta con Uridium+ pensavo che si trattasse del massimo. Ora abbiamo la Heavy Metal Edition, completa di muri dall'aspetto assolutamente solido e di schermata dei titoli - e costa solo ** lire! Come si può stare senza una copia di Paradroid, ora? Ve lo dico io - non si può! Andate a comprarlo immediatamente!**

PRESENTAZIONE 94%
Presentazione eccellente, superbo look "tecnologico", istruzioni nella presentazione, tocchi brillanti nel gioco. E non dimentichiamoci della sequenza di caricamento!

GRAFICA 89%
Scrolling preciso e piani ora in metallo bi-ombreggiato! Gli sprite sono più funzionali che spettacolari.

SONORO 82%
Brillanti borbottii robotici ed efficaci suoni laser.

APPETIBILITA' 87%
Un po' difficile entrarci all'inizio.

LONGEVITÀ 98%
Una volta che avete capito che cosa fare l'azione vi terrà attaccati allo schermo per mesi - e continuerete a giocarlo ancora nei prossimi anni.

GLOBALE 97%
Un gioco che non dovrebbe mancare a nessun sessantaquattrista.

NEW
ITAL VIDEO
Italvideo centro-nord
Corso Tintori, 11
Firenze - Tel. 055-245789
AMSTRAD
PC IBM
AMIGA
ATARI
Commodore C 16/+4
Commodore C 64
Compatibili MSX
Italvideo centro-sud
Via E. Dal Pozzo, 7
Roma - Tel. 06-5584334
Cerchiamo e selezioniamo per voi i programmi più belli, più divertenti, più insoliti. Offriamo garanzia di originalità. Assicuriamo garanzia di qualità. Promettiamo garanzia di continuità perchè col nostro impegno vi offriremo sempre il meglio.
italvideo
i professionisti del software
Edi Grafi.Co

KRAKOUT

KIXX, per C64 (re-release)

Tutto ebbe inizio con l'avvento di Pong. Il giocatore comandava una stanghetta con cui faceva rimbalzare una pallina (quadrata) contro un muro. Parecchi anni dopo la Taito decise di sfruttare alla grande l'idea di Pong e diede alla luce Arkanoid che come marcia in più aveva dei poteri quali sparo e calamita (per dirne un paio). Il grande successo di quest'ultimo provocò un'enorme ondata di cloni, senza contare il seguito di Arkanoid: Revenge of Doh." Da "Enciclopedia del videogame", edizioni PacMan.

Dopo questa piccola introduzione, un piccolo chiarimento: KRAKOUT è un clone di Arkanoid (scommetto che non ci eravate arrivati...). Rispetto a quest'ultimo vi sono delle differenze: la paletta è posta di lato piuttosto che in basso e i poteri non vengono incontro ma rimangono al posto dei mattoncini colpiti. I poteri stessi rappresentano qualcosa di diverso: la B provoca un' esplosione di nove mattoncini, la M fornisce un missile che spazza una fila intera di mattoncini e vi è persino la possi-

Mi domando cosa avrebbero fatto le software house se Pong (e di conseguenza Arkanoid) non fosse mai nato. Certamente KRAKOUT è stato realizzato in maniera impeccabile, ma nello stesso modo sono stati realizzati anche ...TRAZ, Ricochet, Ball Blasta e così via. Non vi è niente in questo gioco che possa convincere ad acquistarlo al posto del già nominato ...TRAZ (che oltretutto è da un pezzo in versione budget e ha il construction kit). In effetti il discorso varrebbe per quasi tutti gli spara e fuggi (R-TYPE compreso) e altri tipi di giochi, ma lasciamo stare. Come dicevo, la realizzazione è ineccepibile, gli sprite hanno un che di metallico e gli effetti sonori sono OK, ma KRAKOUT rimarrà per sempre negli Annali della Mediocrità.

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Code Masters, per C64

Eccolo qua il nuovo simulator dei fratelli Darling che dopo alcune brutte esperienze full-price hanno ripiegato sui budget con una nuova proposta di simulazione stavolta di un semplice flipper. Già comunque i due imberbi programmatori inglesi avevano conosciuto il successo con BMX Simulator, un gioco che io amo infinitamente e che forse meritava una edizione a prezzo pieno data l'alta qualità del prodotto e quindi di certe esperienze di successo non sono certo digiuni. Vediamo ora quali meraviglie sapranno mostrarci con questo Pinball Simulator :scopo del gioco è come sarà ormai noto all'intero genere umano mantenere nell'area di gioco il più a lungo possibile una sferetta di metallo evitando che la suddetta vada a imboccare proprio la via d'uscita. Per questo va respinta con delle apposite palette che consentono di imprimere una certa velocità e direzione al globetto d'acciaio. Il piano di gioco è pieno dei soliti corridoi con lettere, dei bumpers, gli stantuffi che al contatto con la pallina erompono in improvvisi scatti che scaraventano il globo di qua e di là. I due maghetti del computer della Code ci hanno infilato qualche variante come una pozione magica dagli effetti sicuramente piacevoli e alcuni obiettivi di cui si dovrà occupare il giocatore come la demolizione di un maniero

Simpatico, ecco la giusta definizione per questa simulazione di flipper anche se a forza di appioppare definizioni a volte fuori luogo di "simulators" i due Darling rischiano di alienarsi molti favori presso il pubblico videogiochista. Advanced Pinball Simulator è divertente come potrebbe essere divertente un flipper mediamente impegnativo della Bally con qualche riserva però: pur trattandosi di un budget, riproporre il classico del divertimento automatico sul video doveva però far riflettere sulle enormi possibilità che può offrire un computer rispetto alla realtà, cioè libertà di introdurre particolari bonus, bersagli e innovazioni sempre più vari in questo gioco della Code Masters non se ne vedono moltissimi. L'azione non manca e la frenesia anche però tutto risulterà nella norma per gli appassionati del genere ma in attesa di Time Scanner ci si può accontentare.

bilità di colmare lo spazio vuoto dietro la stanghetta impedendo così la perdita delle vite (ovviamente è temporaneo!). Vi sono poi dei nemici che se entrano in contatto con la paletta la bloccano per alcuni preziosi secondi.

PRESENTAZIONE 78%
Un mare di opzioni (comprese quelle retinicide) e striminzite istruzioni in italiano.
GRAFICA 66%
Fondali nella norma e sprite "metallici".
SONORO 61%
BING e TING. Niente di follemente meraviglioso.
APPETIBLITA' 63%
Non l'abbiamo già visto da qualche altra parte?
LONGEVITA' 59%
Si, decisamente l'abbiamo già visto.
GLOBALE 62%
Consigliato solo agli sfegatati fans di PONG.

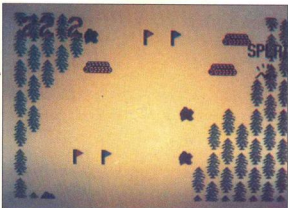
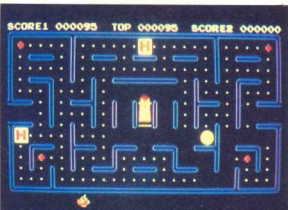
che appare sul piano di gioco. e c'è anche una sorta di libro degli incantesimi che ha vari effetti sul gioco.

PRESENTAZIONE 50%
Le solite opzioncine piccole piccole.
GRAFICA 60%
Non proprio minimalista ma quasi.
SONORO 57%
Normale tendente allo scarso.
APPETIBLITA' 60%
Il fascino del flipper è sempre verde.
LONGEVITA' 63%
Acchiappa,acchiappa.
GLOBALE 61%
Flippa che ti passa!

OLIMPIC SKIER DIZASTERBLASTER, PACMANIC

ALTERNATIVE, C64 (re-release)

OLYMPIC SKIER

Avete mai desiderato assistendo a gare di sci in TV di imitare le gesta dei vari atleti (per imitare Tomba basta mangiare dei tortellini e buttarsi giù da una montagna) pur non possedendo degli sci e non sapendo sciare? Beh, allora OLIMPIC SKIER fa per delle bandierine blu e rosse (che esperto, eh?) evitando nel frattempo alberi e sassi, il salto dal trampolino (niente a che vedere con la magnifica prova di Winter Games) e, dulcis in fundo, la discesa libera dove eviterete una foresta tipo Mato Grosso e dei tronchi accatastati dimenticati

voi. Hey, no, scherzavo! La verità è che... insomma, è un programma orrendo e si vede. Vi sono tre specialità, una più brutta dell'altra: lo slalom a scroll verticale verso il basso in cui dovrete passare tra lì per caso. Detto questo sembrerebbe simpatico, ma è realizzato in maniera tremenda. Lo scroll nello slalom e nella discesa è orribile, gli sprite sono orrendi e gli effetti sonori sono peggio. Ributtante.

DIZASTERBLASTER

Ecco a voi uno dei giochi più originali dell'universo. Uno spara e fuggi verticale con tipico schema post-invader. Gli unici "tocchi" (chiamiamoli così) nuovi (!?!?) sono una fase in cui si devono scansare le meteoriti e una fase di attracco. Gli alieni spaziano dall'assurdo al disgustoso e probabilmente sono stati acquistati a qualche svendita. Tanto per gradire se si spara troppo si esplode, e c'è anche un limite di tempo rappresentato dal "fuel". Un gioco così è un pericolo per tutti i commodoriani a cui piacciono gli shoot'em-up.
Evitatelo.

PACMANIC

Ecco a voi il clou della raccolta: tah-dah! un clone di Pac-Man. Per tutti quelli che non lo conoscono (ma dove vivevate?) ecco a voi una veloce descrizione: un tizio rotondo con occhi e bocca (Pac-Man, appunto) circola per un mini labirinto alla ricerca di pallini gialli con cui saziarsi (si accontenta di poco!). Ad ostacolarlo vi sono però vi sono dei fantasmini che al minimo contatto manderanno Muncher-Man (qui si chiama così) nelle verdi Pac-praterie. Fortunatamente si può difendere prendendo una maxi pillola che gli permette di mangiarsi i fantasmini. Ripulito un' intero schermo si passa ad un'altro più difficile. Unica cosa diversa da Pac-Man è la lettera H che si trova nel labirinto, la quale teletrasporta M.M. un po' più in là.
E Pac-Man, cosa volete di più?...

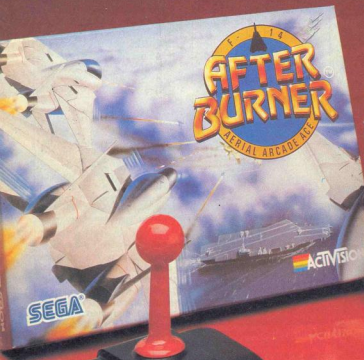
GLOBALE 45%

Un pessimo acquisto per tre ragioni: li avete tutti di certo, sono brutti e con qualcosina in più vi potete comprare Zamzara.

MEGA OFFERTA

AFTER BURNER
C64 cass.

MEGA BLESTER

L. 29.000

NON LASCIARTI SFUGGIRE QUESTA FANTASTICA OCCASIONE !

CON SOLO **L. 29.000** TI SARANNO OFFERTI:

AFTER BURNER (C64 cass.) il sensazionale gioco, dell'Activision
MEGA BLASTER il joystick della Konix per grandi prestazioni

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

A MODO MIO

di Martin Walker

Con un lento ed ampio gesto divise la nebbia, poi saltò verso l'altro, sospeso ad ali invisibili che proteggevano la sua forma terrestre. Askaroth lanciò proiettili fulminanti verso di lui, ma passarono senza colpirlo ai suoi lati. Mentre la lama fendeva i cieli, le fiamme avvilupparono l'usurpatore, e le nebbie si chiusero nuovamente su di lui. Rotarono sempre più veloci, portando la figura ancora più in alto. Poi si udì un grande urlo; un lungo pianto bestiale che non generava alcuna pietà. L'usurpatore precipitò impotente, la sua lama si spezzava in migliaia di minuscoli frammenti che si disperdevano nel vuoto. Il corpo tremolò come una fiammella mentre cominciava a svanire ed a ritornare alla sua dimensione. L'immagine di Askaroth svanì con lui, e con un ultimo ruggito di sfida, Askaroth tornò al suo regno, lasciando il re della polvere ed i suoi sudditi nuovamente soli nella grande sala, dove accorsero sollevati verso le spade fiammeggianti che portavano nuovamente la luce sul regno. Il re si alzò dal trono e sorrise. "Il diario di questo mese sarà parecchio esaltante!"

Sabato 6 Agosto

Bene, ho completato la musica da suonare durante la sequenza di caricamento da disco dei livelli di Armalyte — una sequenza eterea dal finale indeterminato che dà qualche sudato momento di relax fra un livello e l'altro, permettendo al giocatore di riposare il dito che usa il pulsante di fuoco e prepararsi ai massacri in arrivo. L'ultimo pezzo che mi rimane da completare è la musica del Game Over. Deve avere un impatto immediato, dal momento che la maggior parte della gente lo ascolterà solo per il tempo necessario ad inserire le proprie iniziali nella tabella dei record. Deve anche essere abbastanza esaltante da dare una sensazione di successo.

Domenica 7 Agosto

Durante il pomeriggio ho finalmente concluso la musica di fine partita, e mi rimane solo da inserire la mia routine di dissolvenza (quella scritta per il disco demo) alla routine di esecuzione vera e propria perché possa essere utilizzata dal cliente. Di solito l'effetto migliore si ottiene incrociando due dissolvenze fra una partita e l'altra per dare un senso maggiore di transizione (approfondiremo domani quando mi occuperò della routine).

Lunedi 8 Agosto

La routine di dissolvenza del demo è stata estrapolata dal demo per essere aggiunta alla routine di esecuzione, e già che c'ero ho deciso di dare la possibilità di inserire una dissolvenza in un qualsiasi punto dell'esecuzione ed ad una qualsiasi velocità. La cosa più importante per i clienti è di non avere troppi problemi nell'installazione. Durante la realizzazione del master di Hunter's Moon abbiamo avuto un sacco di guai a temporizzare la musica del caricamento in modo che dissolvesse alla fine del caricamento stesso. Dopotutto, dovete trovare il momento esatto per far partire la dissolvenza, inserire un timer per farla iniziare, poi continuare a diminuire la velocità di diminuzione sino a che il volume non arriva a zero quando la musica finisce. La musica di caricamento di Armalyte inserisce la sua dissolvenza automaticamente e spegne la routine di esecuzione esattamente quando la musica termina. Posso perfino ottenere una dissolvenza di 30 secondi se necessario!

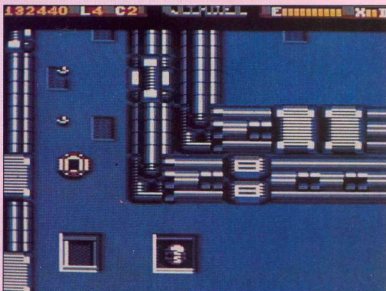
Martedì 9 Agosto

Sono andato a Southampton per una nuova commissione di effetti sonori, portandomi dietro il disco di demo ed il blocco degli appunti. Discutere con precisione che cosa vuole il cliente alla fine fa risparmiare veramente un sacco di tempo - con gli effetti sonori in maniera particolare. E' buffo che i programmatori stessi non abbiano quasi mai un'idea precisa di quel di cui hanno bisogno sino a che non ve ne uscite con un paio di effetti esaltanti - e poi trovano almeno 32 modifiche da fare! Ecco perché preferisco definire tutto sin dall'inizio (e naturalmente non ha niente a che fare con il fatto che ogni volta mi offrono un pranzo gratis...).

Mercoledì 10 Agosto

Dopo una telefonata da Robin da Exeter con qualche informazione su delle modifiche che sono state fatte ad Armalyte, oggi ho dovuto allungare la musica del Game Over, e dare anche un'aggiustatina ad un paio di effetti sonori. Sono riuscito ad organizzare un viaggio ad Exeter per martedì prossimo per vedere le aggiunte-sorpresa che sono state fatte alla struttura di gioco, e dimostrare l'effetto che hanno queste modifiche su una persona che non se le aspetta. Si tratta di una parte vitale dei test: quanti giochi conoscete che sono troppo facili o troppo difficili? Questo è stato giocato per dei mesi e si vede. Il grosso problema è che i programmatori diventano sempre troppo bravi con i loro stessi giochi, così il parere di una persona esterna diventa presto fondamentale - almeno così è capitato con il mio Hunter's.

Giovedì 11 Agosto

Questa mattina mi è arrivato l'ultimo disco di Armalyte, con varie modifiche ed una falsa musica installata. La compilazione finale delle musiche del gioco nella locazione richiesta mi ha portato via quasi un'ora e mezza, e nonostante questo ho fatto due errori che hanno richiesto un bel po' di ricerca prima di venire identificati. Visto che le musiche vere e proprie sono solo una piccola percentuale del file musicale, sono riuscito ad infilare anche la musica del caricamento da nastro nel file del gioco, e verrà utilizzata come un pezzo extra di 3 minuti durante la sequenza di demo del gioco (un totale di 10 minuti di musica,

che affare!).
Durante il pomeriggio, dopo parecchie telefonate e qualche seduta per inserire un paio di nuovi effetti, mi sono trovato a fare una vera e propria corsa per mettere la musica finale ed il file degli effetti sonori sul disco per poterlo rispedire in tempo ad Exeter. Alla fine avevo solo cinque minuti prima che il postino partisse. Pensando al mio appuntamento ad Exeter della prossima settimana, ho poi sostituito il microswitch del pulsante di fuoco sul mio joystick. Stava diventando un po' troppo morbido, ed ho bisogno di tutti i vantaggi possibili!

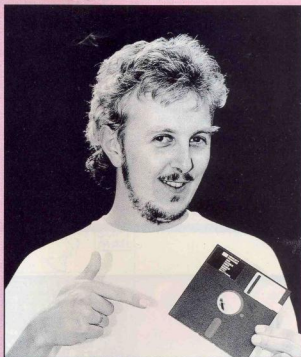
Venerdi 12 Agosto

La nuova commissione di effetti sonori è cominciata oggi, ed ho anche deciso di aggiornare il modulo per gli effetti e portarlo al livello del modulo per le musiche. Gli effetti sonori vengono bene, ma l'editor è lento e manca di rifiniture (almeno dopo aver lavorato per dei mesi con il mio supereditor musicale). La codifica per il modulo è stata completata durante il pomeriggio, ma poiché me ne vado nelle verdi terre selvagge del Lincolnshire questo weekend, l'editor dovrà aspettare almeno sino alla prossima settimana.

Martedì 16 Agosto

Il grande giorno. Dopo aver ritoccato milioni di volte la calibratura del pulsante di fuoco durante il viaggio di 120 miglia verso Exeter, il grande momento è arrivato alle 11 di mattina. E' stata caricata cerimoniosamente l'ultima versione di Armalyte, e mentre tutti tenevano il fiato sospeso in quell'ufficio semibuio, ho escluso il modo auto-pilota e sono entrato nell'Esperienza. E che esperienza! Avrei voluto giocarlo tutto il giorno - le nuove opzioni sono eccezionali!
Probabilmente la cosa che mi piace di più è che lo potete giocare in diversi modi, scegliendo diverse combinazioni di armi ogni volta che giocate e persino scambiando le superarmi in tempo reale per affrontare particolari avversari. Ogni volta che alla Cyberdyne vedono giocare qualcuno, vedono un diverso approccio. Lo so che sono stato io a produrre tutta la parte sonora del gioco (e sono felice che ai produttori sia piaciuta!), ma questo è il mio gioco preferito su una qualsiasi macchina sin dai tempi di Delta, ed è un GRANDE complimento. Se tutto va per il verso giusto la recensione dovrebbe essere su questo stesso numero, così non dovrete fidarvi di me alla cieca - ma se non lo comprate, siete avvertiti! Ho passato più tempo a giocare con questo programma che non su un qualsiasi altro titolo uscito durante l'anno!

Mercoledì 17 Agosto

Diversi lettori da tutte le parti del paese mi hanno scritto grazie a Zzap! ed alla Thalamus, e le vostre lettere sono state una lettura interessante. Molte grazie per il disturbo che vi siete preso, ragazzi! Mi spiace di non potere rispondere personalmente a tutti (scrivo già 70 ore alla settimana e mi occupo del diario!) ma vorrei ringraziare particolarmente Chris Hester per la sua prosa epica (il postino ha avuto bisogno di un carretto per trasportare la lettera!).
Andrew Roberts mi ha mandato un sacco di idee per Citadel (e molte sono simili alle mie, per cui deve essere una specie di spia industriale!). Va da sé che molte delle tue idee sono state già incluse, e le porte nascoste saranno una parte importante del gioco. La tua idea di raccogliere "crediti di comando" (anche se Morpheus usava uno schema simile) è nuova nel fatto che con 20 si acquista una nuova nave e con 30 si supera il livello presente. Hmmm...
A. Farrell mi ha fatto un grande complimento chiedendomi di vendergli il mio editor musicale. Come avrai intuito dal diario, il mio editor è un affare strettamente personale che uso per le mie commissioni, così temo che non sarà disponibile commercialmente. I demo che ho spedito erano semplici pezzi musicali, separati dall'editor proprio per evitare che dei pirati me lo copiassero.
La tua domanda sulla realizzazione dello scrolling parallattico di un campo stellare va al di là della profondità concessami per questo diario, ma in breve posso dire che viene fatto usando dei caratteri. Definendo una singola stella in posizioni successive all'interno di un carattere, poi riempiendo un intero schermo con essa, potete avere sono a 1000 stelle tute insieme con pochissimi sforzi. Diversi livelli si ottengono utilizzando diversi caratteri, ognuno con una sola stella che viene disegnata nella griglia del carattere ad una velocità diversa.
Infine, Keith McLeman mi fa i suoi complimenti per gli effetti sonori di Hunter's Moon, e parla di una argomento che interessa parecchie persone - la difficoltà di ottenere buoni effetti sonori nei giochi.
Non ci sono metodi migliori dei tentativi! Probabilmente ho imparato di più sugli effetti sonori pasticciando con uno dei primi sintetizzatori in un complesso - niente registri, niente memorie, solo una nota per volta. Se ottenevate un bel suono dovevate avere memoria per ricordarvi come avevate fatto! Gli ultimi suoni che possono produrre le tastiere sono tanto complessi che molti musicisti non tentano nemmeno di programmarli, ma usano dei dischetti commerciali da cui caricano dei banchi di suoni. Se può consolarvi, scoprirete sulle schermate dei giochi che molti autori hanno i loro esperti di effetti sonori specializzati - sono molto fortunato a fare tutto da solo! Tanto per provare il concetto, oggi ho riscritto l'editor di suoni ed ho aggiunto alcune caratteristiche che mi aiuteranno nella mia prossima commissione - nessun prodotto commerciale sarà mai tanto flessibile. Sperimentate con qualche utility musicale per scoprire come ottenere nuovi suoni, e quando ne trovate uno che vi piace veramente, provate a migliorarlo scrivendovi da soli la vostra routine per suonarlo!

Giovedì 18 Agosto

Dopo aver prodotto un altro po' di effetti sonori (il problema è sapersi fermare quando si ottiene un suono che "funziona"), sono tornato a Citadel. Visto che l'essenza del gioco è di attivare trappole per scoprire delle attrezzature, chiavi, porte e brutte sorprese (!), l'editor di grafica è stato caricato per studiare una bella sequenza di apertura delle botole. Questa sequenza è importante, poiché dà la maggior parte delle sensazioni di esplorazione. La temporizzazione è cruciale - se la porta si apre troppo in fretta non c'è il tempo per farsi prendere dall'angoscia mentre il vostro inseguitore potrebbe prendere un pezzo di attrezzatura; troppo piano e potreste scappare troppo facilmente se sotto si trovasse qualcosa di brutto!!!

Un fine settimana molto interessante con un ospite a sorpresa - nientemeno che Mr. Riggers! Come potete immaginare, abbiamo passato la maggior parte del tempo a giocare, ed ho tirato fuori ancora una volta un Atari 800! Per quanto riguarda la pura giocabilità, alcuni dei suoi giochi sono magnifici, e per i fanatici dei record, dirò che i programmi più giocati sono stati A.E. (Broderbund), Outlaw/Howitzer (APX) e Bristles (First Star). Dall'altra parte, il mio fedele ST si è goduto un breve caricamento di Starglider2. Che esperienza! Anche se ho fatto poco più che il turista, vagando ovunque dando occhiate in giro, sembra che abbia abbastanza per tenere interessati i giocatori per settimane se non mesi - certamente ripaga della mancanza di profondità dell'originale, che tuttavia è piaciuto ad un sacco di gente (me compreso!). Infine, esaltati dalla preview di Trip-A-Tron di Minter, abbiamo sentito la musica di Armalyte mentre girava Colourspace sull'ST.

Domenica 21 Agosto

Un altro paio di giorni passati nella relativa tranquillità dell'editor di sprite. E' molto facile perdersi al suo interno, poiché non potete solo disegnare le piccole bestioline ma anche unirle, sovrapporle e persino preparare sequenze animate per dei test! Dopo una lunga sessione, ho generato una sequenza definitiva per 'apertura delle trappole e delle porte.
Usando il multiplexor dovrei poter aggiungere dettagli nei fondali e colore alle schermate, oltre che produrre i normali cattivi alieni, tutto usando gli sprite. In effetti, visto che l'unico problema con un qualsiasi multiplexor è di fare in modo che non ci siano mai più di otto sprite sulla stessa linea orizzontale, questo fatto mi aiuterà molto a mettere gli sprite sul fondale. Se tutti gli sprite si potessero muovere, le alternative sono un sacco di sforzi per assicurarsi che non avvenga mai la combinazione sbagliata (Armalyte) o lo sfarfallio (Zynaps).

Giovedì 25 Agosto

Il ritorno delle città! Alla fine un grande progresso per il codice di Citadel, costituito dall'aggiunta della routine di collisione principale per identificare i muri e gli altri ostacoli terrestri. La codifica è andata liscia, e alla fine della giornata mi potevo spostare sui corridoi con una sensazione di solidità assoluta sotto i piedi (?). L'unico bug rimasto mi fa impalare MONITOR su un tubo occasionalmente, ma lo metterò a posto entro domani.

Sabato 27 Agosto

Mi è appena capitata la più assurda serie di coincidenze! Ieri sono riuscito a trovare il bug del "tubo impalante" ed ho passato un po' di tempo a testare il programma con Paul Beecher, il mio ospite speciale per questo pomeriggio. Alla sera Belinda ed io abbiamo notato una pozza d'acqua che si formava sul pavimento della cucina - un tubo aveva cominciato a perdere! Dopo aver tentato inutilmente di riparare il tubo, abbiamo passato la notte con il tubo principale staccato ed ad ascoltare i gorgoglii che provenivano da tutte le pareti. La mattina dopo, casualmente, insieme all'idraulico è arrivata una pubblicità che diceva di aggiungere "una magia speciale alla vostra cucina": Forse parlavano di una piscina. Groan (e Yawn). Devo stare più attento quando inserirò le routine di esplosione di Citadel!

Martedì 30 Agosto

Dopo una sessione che ha portato quasi a completamento la mia ultima commissione di effetti sonori, Citadel è tornato sul monitor per alcune piccole migliorie, in attesa della prossima grande aggiunta prevista per la settimana prossima. In effetti, dopo aver perfezionato la collisione con i muri, ho passato la sera ad iniziare il mio file sonoro personale con uno sbattimento metallico molto minaccioso.

Venerdì 2 Settembre

Durante gli ultimi giorni le trappole hanno cominciato ad evolversi. Visto che è necessaria quella strana e d elusiva sensazione di presenza, ho deciso di memorizzare lo stato di tutte le trappole su ogni livello, in modo che siano sempre lì quando ci si torna. Questo permetterà di sviluppare delle strategie, visto che alcune situazioni richiederanno dei cattivi indistruttibili da condurre in trappola, naturalmente dopo che il giocatore ha trovato una trappola adatta per eliminarli senza finirci lui stesso! Per aiutare il test, ho inserito i primi effetti sonori ed ora mi sento veramente "in azione".

Lunedì 5 Settembre

L'ultimo giorno di questa puntata, e l'inizio di diverse routine. I proiettili del giocatore, l'aggiornamento della posizione degli sprite sul fondale ed altre aree vitali che richiedono l'uso dl multiplexor e che necessitano di studio. Un sacco di cosa cominciano a funzionare, così dovrei avere un demo giocabile per la fine della prossima puntata. Sino a quel momento, tenete gli occhi aperti e le mani in esercizio!

CENTRI
ACQUISTO SOFT-WARE

Vandam
Per Commodore C-64
nastro e disco
Prodotto e distribuito in esclusiva da
future
italvideo